

**FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS
DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y
TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS
DE ZIPAQUIRÁ**

Trabajo de Grado para obtener
El título de Especialista en Informática para la educación en red
Fundación universitaria los libertadores

Blanca Emilce Parra Gómez, Raúl Adolfo Deaza Rodríguez

Bogotá, Septiembre de 2016

Copyright © 2016 por Blanca Emilce Parra Gómez, Raúl Adolfo Deaza Rodríguez

Todos los derechos reservados

DEDICATORIA

Dios nos permite cada día cumplir nuestros sueños y metas a través de la fe, el amor, la dedicación y responsabilidad. Cada dificultad que se pueda presentar se convierte con el tiempo en una ayuda que nos impulsa y guía con el pasar de los tiempos, ya que los que pasan dificultades y se recuperan son capaces de reconstruir un futuro mejor.

Dedicamos este logro a Dios, a nuestras familias, hijos, compañeros y demás personas que hicieron posible el cumplimiento de esta meta.

A nuestra tutora la Docente Claudia Betancourt, quien con su inteligencia y gran disposición nos guio por el camino correcto dándonos herramientas claras y precisas que sirvieron de base para nuestro aprendizaje.

A la Fundación Universitaria los Libertadores por permitir cumplir este sueño sin importar el tiempo y la distancia.

A nuestros familiares quienes son el pilar de muchos de los sueños, impulsándonos cada día, a ser mejores seres humanos y profesionales.

Agradecimientos

A Dios por darnos la vida, la fuerza, las capacidades físicas y psicológicas para alcanzar esta gran meta.

A nuestras hijas Natalia Acuña, Alicia Acuña y Diana Carolina Deaza, a quienes amamos con toda el alma y corazón. Gracias princesas por su apoyo y sacrificio diario.

A nuestros familiares, compañeros y amigos porque siempre estuvieron allí cuando más los necesitábamos.

A nuestros docentes y tutores quienes nos guiaron y brindaron las mejores enseñanzas mediadas por las herramientas precisas.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores, por enseñarnos y formarnos como profesionales auténticos y responsables bajo las novedades brindadas en la enseñanza y aprendizaje mediadas por TIC.

RESUMEN

El presente proceso de investigación tuvo como objeto de estudio, fortalecer las Competencias Ciudadanas a través de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas a estudiantes de grado noveno del Colegio San Luis de Zipaquirá, para poder cumplir con el desarrollo de este proyecto se tuvo en cuenta tres fases:

La primera fase consistió en identificar la estrategia pedagógica mediada por TIC'S que ayudará a fortalecer el trabajo diario y continuo de las Competencias Ciudadanas en los estudiantes de grado noveno, a través de observaciones directas y encuestas que determinaron la herramienta tecnológica adecuada.

La fase siguiente estuvo compuesta por la fundamentación del proyecto basado en una Investigación Cualitativa, aplicando el método de Investigación Acción enmarcada en la Línea de Investigación Pedagogía, Medios y Mediación y dando prioridad al trabajo colaborativo como estrategia de trabajo. Bajo la anterior metodología se emprendió el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas.

La fase final consistió en la socialización y puesta en práctica de la propuesta pedagógica pensada desde un (Aula Virtual en Moodle) a los estudiantes del grado Noveno, con la compañía de los docentes guías y el posterior análisis del proyecto ejecutado con el fin de ser evaluado y mejorado.

Palabras claves: Competencias ciudadanas, herramientas didácticas, aula virtual, Moodle

ABSTRACT

This process of research was the subject of study, strengthen citizenship competencies through the implementation of educational and technological ninth graders from St. Louis College of Zipaquirá, tools to meet the development of this project took into account three phases:

The first phase was to identify the teaching strategy mediated TIC'S that will help strengthen the daily and continuous work of citizenship competencies in ninth grade students through direct observations and surveys determined the appropriate technological tool.

The next phase consisted of the foundation of the project based on qualitative research, using the method of action research in Line framed Educational Research, Media and Mediation and giving priority to collaborative work as a working strategy. Under the previous methodology to strengthen citizenship competencies it was undertaken.

The final phase consisted of socialization and implementation of the pedagogical proposal designed from a (Virtual Classroom Moodle) to grade students Ninth, with the company of teachers guides and subsequent analysis of the project carried out in order to be evaluated and improved.

Keywords: citizenship skills, teaching tools, virtual classroom, Moodle

Tabla de Contenido

	Pag.
Resumen.....	5
Abstract	6
Capítulo 1. Problema	12
1.1 Planteamiento del Problema.....	12
1.2 Formulación del Problema	13
1.3 Objetivos	13
1.3.1 General	13
1.3.2 Objetivos Específicos	14
1.4 Justificación	14
Capítulo 2. Marco Referencial	16
2.1 Antecedentes	16
2.1.1. Internacionales.....	16
2.1.2. Nacionales	17
2.1.3. Locales.....	18
2.2 Marco Contextual	19
2.2 Marco Teórico	23
2.3.1. Aprendizaje de las Competencias Ciudadanas	23
2.2.2 Dimensión Pedagógica	28
2.2.2.2 Modelo Pedagógico	30
2.3 Marco Tecnológico	35
2.3.1 Integración TIC en la educación.....	35
2.3.1.1 LMS o plataformas educativas	37
2.3.2 Moodle.....	40
2.4 Marco Legal	45
2.4.1 Constitución Política de Colombia.....	45
2.4.2 Ley 115 de Educación	46
2.4.3 Ley 341 de 2009	46
2.4.4 Ley 1620 de 2013	47
2.4.5 Resolución 2343 de Junio 5 de 1996.....	47
Capítulo 3. Marco Metodológico.....	48
3.1 Tipo de Investigación	48
3.2.1 Enfoque Cualitativo.....	48

3.2.2	Tipo de Investigación	49
3.2.3	Línea de Investigación.....	50
3.3.	Población y Muestra.....	50
3.4.	Instrumentos	51
3.4.1.	Diagnóstico.....	52
3.4.2.	Instrumentos de Seguimiento	53
3.4.3.	Instrumentos de Evaluación	55
3.4	Análisis de Resultados	56
3.4.1	Análisis de los instrumentos de diagnóstico.....	56
3.4.2.	Análisis instrumentos de seguimiento	67
3.4.3.	Análisis instrumentos de Evaluación	72
3.5.	Diagnóstico.....	79
Capítulo 4.	Propuesta	80
4.1.	Título de la Propuesta.....	80
4.2.	Descripción	80
4.3.	Justificación.....	80
4.4.	Objetivo.....	82
4.5.	Estrategias y Actividades	82
4.6.	Contenido	83
4.7.	Personas Responsables	89
4.8.	Beneficiarios.....	90
4.9.	Recursos	90
4.10.	Evaluación y Seguimiento	91
Capítulo 5.	Conclusiones Y Recomendaciones	93
5.1.	Conclusiones	93
5.2.	Recomendaciones.....	94

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Ubicación geográfica de Zipaquirá.	19
Figura 2. Ubicación Local Colegio San Luis Zipaquirá	21
Figura 3. Ubicación Urbana Sede Bachillerato.....	22
Figura 4. Esquema Marco Teórico.....	23
Figura 5. Esquema Marco Tecnológico	35
Figura 6. Campus Virtuales de software libre o privado	38
Figura 7. Cuadro funcionalidad de una LMS.....	39
Figura 8. Esquema Conceptual del Marco Legal.....	45
Figura 9 Instrumentos Cualitativos.....	51
Figura 10. Pantallazo Inicio de Plataforma.....	84
Figura 11. Pantallazo presentación de Unidades	85
Figura 12. Pantallazo Presentación Unidad 1.	86
Figura 13. Pantallazo Presentación Unidad 2.	87
Figura 14. Pantallazo presentación unidad 3.	88
Figura 15. Pantallazo presentación Unidad 5.	89

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Presentación de los Módulos de Moodle por bloques y filtros.....	41
Tabla 2. Rejilla de Análisis encuesta sobre el Aula Virtual.	67
Tabla 3. Rejilla de Análisis encuesta evaluación Aula Virtual.....	74
Tabla 4. Planteamiento de estrategias y actividades del proyecto.	82
Tabla 5. Recursos Proyecto de Investigación.	90
Tabla 6. Cronograma General del Proyecto.....	90
Tabla 7. Cronograma del Producto.	91
Tabla 8. Cuadro Evaluación y Seguimiento.	91

Lista de Gráficas

	Pag.
Gráfica 1. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 1.....	57
Gráfica 2. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 2.....	58
Gráfica 3. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 3.....	59
Gráfica 4. Encuesta Inicial para Docentes – Pregunta N° 4.	60
Gráfica 5. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 5.....	61
Gráfica 6. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 1.	62
Gráfica 7. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 2.	63
Gráfica 8. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 3.	64
Gráfica 9. Encuesta Inicial para Estudiantes – Pregunta N° 4.....	65
Gráfica 10. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 5.....	66
Gráfica 11. Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 1	74
Gráfica 12. Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 2.....	75
Gráfica 13. Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 3	76
Gráfica 14. Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 4.....	77
Gráfica 15. Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 5.....	78

Capítulo 1. Problema

1.1 Planteamiento del Problema.

Según la observación realizada a los estudiantes del grado noveno de básica secundaria y la necesidad que se experimenta en el aula de clase, se puede evidenciar la falta de conocimiento y práctica de las competencias ciudadanas dentro del ambiente y vida escolar; por lo tanto, nacen diversos ejes en los que se debe trabajar para aumentar la práctica de dichas competencias. Entre ellos se encuentran: convivencia y paz, participación y responsabilidad, democrática y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Al analizar la problemática desde un punto de vista pedagógico, es importante destacar que, dentro de las competencias ciudadanas se puede dar un valor a los conocimientos y las diversas habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, siendo estas justamente las que se pretenden articular en cada una de las actividades planeadas, con la finalidad de cumplir cabalmente con las exigencias del Ministerio de Educación Nacional en las pruebas Saber, en las que deben participar los estudiantes en este estudio.

Teniendo en cuenta la Ley 1620 del año 2013 (MEN, 2013), reconocida como “Sistema Nacional de Convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar”. Junto con el Decreto 1965 del año 2013 (MEN, 2013), se promueve la participación de todas las entidades educativas en Colombia, con el propósito de fomentar, fortalecer y articular todo lo relacionado con las competencias ciudadanas con miras a la formación integral de los educandos.

Esta ley permite que toda institución busque las estrategias o herramientas necesarias que propendan por el mejoramiento en los procesos de enseñanza, aprendizaje y vivencia o aplicación

de las Competencias ciudadanas (MEN, 2013), fortaleciendo cada una de estas y logrando mejorar el ambiente en los distintos entornos sociales de los estudiantes.

Las competencias ciudadanas trabajadas a través de herramientas didácticas mediadas por las TIC, (Ley 1341 de 2009 MINTIC, 2009) sirve de mecanismo novedoso para desarrollar una formación en torno a las competencias ciudadanas, promoviendo la participación activa de los estudiantes, mejorando la interacción entre ellos en pro de la construcción de conocimientos, mientras que mejoran también sus competencias comunicativas, a través de la presentación de actividades variadas que encuentran en un nuevo ambiente de aprendizaje, que desarrolla habilidades tanto individuales como colectivas.

Los estudiantes de noveno del Colegio San Luis presentan actitudes donde se demuestra falta de conocimiento sobre las competencias ciudadanas, ya que en diversas ocasiones al realizar la observación directa dentro del aula, se pudo determinar la falta de dominio en diversas temáticas que son de vital importancia para su vida diaria y con el fin de poder obtener resultados satisfactorios en las pruebas saber de este año.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de competencias ciudadanas en los estudiantes de grado noveno del Colegio San Luis de Zipaquirá?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Fortalecer el proceso de enseñanza, aprendizaje y puesta en práctica de las competencias ciudadanas, a través de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas mediadas por las TIC.

1.3.2 Objetivos Específicos

Identificar algunas estrategias pedagógicas mediadas por TIC que favorezcan el proceso de fortalecimiento en la enseñanza-aprendizaje de las competencias ciudadanas.

Diseñar e implementar recursos didácticos y tecnológicos mediados por TIC, centrados en el desarrollo de competencias ciudadanas para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y su puesta en práctica.

Determinar el impacto de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas mediadas por TIC para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de las competencias ciudadanas.

1.4 Justificación

Promover la puesta en práctica de competencias ciudadanas, se ha convertido hoy en día en un desafío para las diversas instituciones educativas, pues es evidente que nuestras sociedades carecen de estas prácticas, lo que se evidencia en la falta de tolerancia ante situaciones diversas de interacción con el otro, la falta de respeto hacia la diferencia de pensamiento y opinión en torno a cualquier tema o situación, la ausencia de valores por el reconocimiento y respeto hacia la diversidad de competencias o dificultades de las personas, entre otras situaciones.

Las instituciones se ven obligadas, de cierta forma, a implementar iniciativas que propendan por la transformación de sus comunidades, puesto que éstas son sometidas a evaluación, no sólo por parte de entidades estatales, sino también por parte de la misma sociedad en la que se encuentran.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, al igual que los datos obtenidos de las observaciones realizadas por los investigadores, surge esta iniciativa de desarrollar un proceso de fortalecimiento de competencias ciudadanas con los estudiantes de grado noveno, con

el fin de vincular sus procesos de aprendizaje e interiorización de cada competencia, por medio del uso de herramientas tecnológicas.

Este curso propone diversos contenidos que se encuentran articulados en tres ejes básicos que les permitirá participar y construir su propio conocimiento mediante artículos digitales, trabajo colaborativo, actividades principales en el AULA VIRTUAL con diversos objetos virtuales (Colombia Aprende, 2016).

Todo esto, con el propósito de enriquecer los procesos formativos de los estudiantes que deben ser puestos en práctica dentro y fuera del aula.

Cada estudiante desempeñará un rol activo, participativo, esperando siempre dar lo mejor de sí para cumplir con las metas propuestas. Se espera que luego de realizar el proceso de aprendizaje, cada uno de los participantes comience un ejercicio de reflexión para poner en práctica las temáticas trabajadas en las diferentes experiencias de su vida cotidiana. Aunque la responsabilidad es de cada uno de los actores del proceso, quienes van a interactuar serán los encargados de reflejar los resultados de las actividades programadas en su forma de actuar.

Al mismo tiempo se pretende mantener una interacción activa entre el docente y los estudiantes, teniendo en cuenta que lo que se va a desarrollar es un proceso b-learning, en donde se alternen las actividades presenciales con las virtuales.

Capítulo 2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Se presenta el estado del arte y el primer proyecto investigado de México (pérez, 2011) el cual se trata de: “Métodos Alternos de Solución de Conflictos: Justicia Alternativa y Restaurativa para una Cultura de Paz” del autor José Benito Pérez Saucedo aspirante a doctorado en la Universidad Autónoma de Nuevo León México. Donde busca identificar y establecer los presupuestos mínimos básicos necesarios para la correcta implementación de los métodos alternos de solución de conflictos en México.

Cómo resultado y conclusión se determinó la elaboración de modelos y estrategias metodológicas que permitan lograr una justicia alternativa para una cultura de paz en México.

Como Segundo antecedente, se tiene el Programa de alumnos mediadores resolución de conflictos en instituciones educativas (Julve, 2005). Autor Manuel Angosto Martínez y María del Carmen Julve Moreno Zaragoza, ejecutado en el Instituto de Educación Secundaria “Los Enlaces”, Zaragoza (I.E.S.). El proyecto busca mejorar la convivencia y la prevención de los conflictos, introduciendo en el centro escolar las técnicas de mediación y resolución cooperativa de los conflictos. En primer lugar se abordó la problemática en la institución, 2ª Información a los profesores y a los alumnos. 3ª Convocatoria y Selección de los estudiantes. 4ª Preparación y desarrollo del curso de formación para los estudiantes seleccionados. 5ª Puesta en práctica por el grupo de estudiantes de las técnicas y estrategias de resolución de conflicto.

Dentro de los resultados y conclusiones se encontró que está en fase experimental y la institución educativa debe generar las estrategias necesarias para que los estudiantes sean los

propios gestores de la sana convivencia y de la auto disciplina y respeto a las demás competencias como ciudadano.

2.1.2. Nacionales

En el ámbito nacional se encuentra cómo primer proyecto basado en la Estrategia didáctica para fortalecer las competencias ciudadanas a través de la lectura crítica en escenarios virtuales (Samper, 2014). El proyecto Competencias ciudadanas a través de escenarios virtuales de los autores Ivett Ospino Rihaza y Jacqueline Samper Ibáñez. Estudiantes de la Universidad de la costa. CUC, en la ciudad de Barranquilla. Busca fortalecer las competencias ciudadanas a través de la lectura crítica valiéndose de la utilización de escenarios virtuales. Se busca preparar a los estudiantes para afrontar las pruebas PISA. Para alcanzar este propósito los investigadores presentan una estrategia didáctica, como resultado de su intervención

Cómo resultado y conclusión se encontró la elaboración de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas a través de la lectura crítica utilizando escenarios virtuales. Y los estudiantes pese a estar matriculados en asignaturas virtuales de construcción textual y Constitución Política, asumen una posición de resistencia en el uso de herramientas tecnológicas, plataforma Moodle, etc, lo cual, trae como consecuencia, posiciones renuentes o temerosas que dificultan y limitan un buen desempeño. Esta situación generó gran dificultad.

El segundo proyecto basado en Competencias Ciudadanas en la educación Inicial de los autores María Alejandra Cifuentes Cardozo, María Paula Cifuentes Cardozo, Angélica milena Ospina Mejía, Eulalia Katherine Varón herrera. Realizado en el Colegio Musical La Divina Infancia, el cual es de carácter privado, y atiende a niños de preescolar de 3 a 6 años, y básica primaria, barrio el limonar, Ibagué Colombia. Busca identificar la nula relación e interacción entre

los niños, poca empatía, grandes dificultades en el desarrollo de su autonomía, situaciones que no dificultan las buenas relaciones dentro de la escuela, y el entorno en que se encuentran inmersos.

Cómo resultado y conclusión se tuvo la implementación del proyecto permitió el acercamiento a la realidad escolar, la realidad que debe enfrentar, la sociedad, la familia y en especial la escuela, a través de la observación y posterior intervención del docente, se puede lograr una completa educación integral.

2.1.3. Locales

En cuanto a proyectos locales El primer proyecto de Competencias Ciudadanas – Convivencia y Paz estudio de caso: fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. (Martínez, 2014). Realizado en la I.E. Diversificado de Chía (Cundinamarca) de la autora Sayana Malfasi Martínez. Donde se busca atender la problemática mediante el uso de recursos, materiales e instrumentos digitales y educativos que se constituyeron según ella en un apoyo importante para fortalecer el respeto y la escucha activa por parte de los estudiantes.

Se obtuvo un resultado significativo y apropiado, su intervención permitió alcanzar una evolución satisfactoria, no solo en el curso en general sino también en los casos particulares de los estudiantes problema. Y en conclusión se logró fortalecer la convivencia y la paz escolar.

El segundo proyecto Formación Ciudadana a través de las tics la experiencia del comité para la democratización de la informática- cdi Colombia en las escuelas de informática y ciudadanía 2006-2008. (Sanchez, 2009). De la autora Magnolia Cruz Sánchez. Realizado en Escuelas de Informática y Ciudadanía (período 2006-2008) implementadas por CDI Colombia, desde la perspectiva del Trabajo: Comité para la democratización de Informática CDI Bogotá, Colombia. Busca la formación ciudadana a través de la informática, que trabaja la organización

CDI Colombia con las personas que hacen parte de los equipos de gestión de las Escuelas de Informática y Ciudadanía (EIC).

Cómo conclusión se alcanzaron los propósitos de esta sistematización a nivel institucional, reconociendo los aprendizajes institucionales y subjetivos (equipos de gestión), se lograron identificar nuevas alternativas de trabajar el modelo de formación de CDI Colombia; a nivel profesional y de esta manera reconocer la importancia del proceso de sistematización y los aportes que desde la profesión se da a la experiencia y viceversa.

2.2. Marco Contextual

(Alcaldía de Zipaquirá, 2016), afirma que la ciudad de Zipaquirá antigua ciudad indígena muisca cuyo nombre aborigen era Chicaquicha que quiere decir nuestro cercado grande ubicada en la provincia de la Sabana Centro de la que es su capital, localizada al norte del departamento de Cundinamarca en el centro del país a 48 kilómetros de Bogotá en la República de Colombia. Posee una extensión aproximada de 197 kilómetros cuadrados así: 8 kilómetros cuadrados de zona urbana y 189 kilómetros de zona rural, con una altitud de 2.650 metros sobre el nivel del mar.

La actividad agrícola y ganadera es la más destacada, junto con la actividad industrial que está asociada con la producción, procesamiento y refinamiento de sal. Cuenta con un gran número de instituciones educativas.

Figura 1. Ubicación geográfica de Zipaquirá.



Fuente: Alcaldía de Zipaquirá (2016). (Alcaldía de Zipaquirá, 2016).

(Alcaldía de Zipaquirá, 2016), refiere que tiene una temperatura media de 14° centígrados y una población de 112.069 habitantes es el municipio más grande y poblado de su departamento, el casco urbano de la ciudad se divide en varios barrios y urbanizaciones, posee desde estrato 1 hasta estrato 6. La población es en su mayoría católica y un porcentaje muy bajo son cristianos o testigos de Jehová.

Dentro de su casco urbano se encuentra el Barrio Centro donde su población posee un estrato del 3 al 6, además podemos observar la Catedral de la Santísima Trinidad y San Antonio de Padua de Zipaquirá, la alcaldía, entre otros lugares importantes e históricos de la región. Allí también podemos encontrar el centro histórico con casas coloniales bellamente decoradas que datan de ciclos anteriores, la zona turística se encuentra en el centro histórico de la ciudad y en la mina de sal.

El municipio de Zipaquirá se encuentra actualmente catalogado como uno de los mejores municipios a nivel nacional en educación, gracias a las pruebas saber arrojadas en las diversas instituciones públicas y privadas. El tema en cuanto a las competencias ciudadanas ha marcado un

punto de referencia, ya que se pretende con la comunidad educativa trabajar cada vez más por el conocimiento y aprendizaje de cada uno de los grupos y tipos de Competencias Ciudadanas.

Se tiene como finalidad crear ambientes de convivencia y paz que permitan a todos los estudiantes y a la población en general tener una formación ciudadana correcta, responsable, ética y comprometida con las metas propuestas.

(Colegio San Luis de Zipaquirá, 2016), afirma podemos encontrar El Colegio San Luis de Zipaquirá, su sede principal está ubicada en la Carrera 9 N° 1-96, la sede dos en la Calle 2 N° 10-69 y la sede de bachillerato en la Carrera 9 N° 1-79 con. La institución está aprobada por el Ministerio de Educación Nacional según resolución N° 009689 del 16 de Diciembre de 2009 para los niveles de preescolar, Básica ciclos Primaria, Secundaria y Media académica. Su directora es la señora Licenciada LUCIA CECILIA ONZAGA CUERVO.

Figura 2. Ubicación Local Colegio San Luis Zipaquirá



Fuente: Pagina web Colegio San Luis de Zipaquirá (2016). (Colegio San Luis de Zipaquirá, 2016)

(Colegio San Luis de Zipaquirá, 2016), demuestra que fue fundado por la señora Cecilia Cuervo de Onzaga, con una educación basada en principios, urbanidad, amor en la familia, religión e historia sagrada, matemática, ciencias sociales y disciplina.

La ubicación del Colegio esta categorizada como urbana y las instalaciones están aprobadas por la Secretaría de Educación de Zipaquirá, según la estratificación de la ciudad el colegio tiene estrato 3 y según normas de sanidad está acorde a la legislación.

La mayoría de los salones son amplios para la cantidad de estudiantes que hay en el momento, los baños están adecuados para las edades. Cada sede cuenta con dos patios para los descansos y actividades de danza, educación física y recreación.

Figura 3. Ubicación Urbana Sede Bachillerato



Fuente: Pagina web Colegio San Luis de Zipaquirá (2016). (Colegio San Luis de Zipaquirá, 2016)

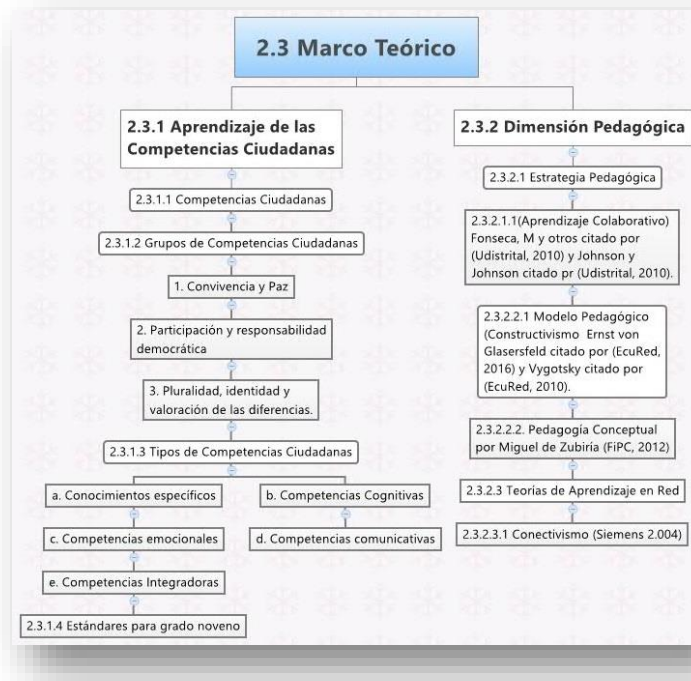
Se destaca por tener un énfasis en formación artística, el fortalecimiento del inglés y demás áreas del saber. Aunque su educación tiende a ser tradicionalista dentro de su visión se puede destacar un modelo pedagógico humanista que se basa en la enseñanza de valores sociales, éticos, morales, religiosos, espirituales y estéticos, facilitando herramientas para un óptimo desempeño en las competencias ciudadanas.

La cantidad de estudiantes matriculados para este año 2016 son en total 526, de entre los cuales 221 se encuentran en la sede de primaria. Entre el 50 y 60% de la población estudiantil

conviven con familias nucleares y entre un 50 y 40% son de familia monoparental, ya sea por convivir con la madre soltera o ser hijos de padres divorciados y/o separados.

2.2 Marco Teórico

Figura 4. Esquema Marco Teórico



Fuente: Autoría propia de los investigadores.

2.3.1. Aprendizaje de las Competencias Ciudadanas

2.2.1.1 Las Competencias Ciudadanas

Las competencias ciudadanas son en la actualidad la base para formar a los estudiantes como ciudadanos y personas con valores capaces de vivir en comunidad, relacionarse y poder solucionar los posibles conflictos que ese puedan presentar.

Las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. (...) Se trata de ofrecer a los niños y niñas las herramientas necesarias para relacionarse con otros de una manera cada vez más comprensiva y justa para que sean capaces de resolver problemas cotidianos. (MEN, 2013)p. 2-8.

El Ministerio de Educación Nacional pretende que todos los estudiantes de preescolar a once sean formados en todos los ambientes escolares en los que se encuentren inmersos ya sea en descanso, dentro del salón, recreo, fiestas, salidas pedagógicas, eventos culturales y deportivos; todos estos espacios permiten que el estudiante interactúe con las demás personas y mejore sus competencias ciudadanas.

(Chaux, 2004), refiere que es de vital importancia formar a todos los miembros de una ciudadanía bajo normas que les ayuden a vivir de una manera armoniosa y equilibrada. Resalta que en nuestro país se necesita aún más la formación bajo la Competencias Ciudadanas, puesto que la violencia que nos ha atacado desde hace más de cincuenta años, junto con la corrupción y demás inequidades sociales que desangran nuestro país día a día hayan deteriorado con el tiempo las buenas relaciones sociales y de convivencia.

(Chaux, 2004), afirma:

Ante esta situación, es prácticamente un consenso que la educación tiene un papel fundamental que cumplir. Una transformación en la manera como actuamos en sociedad, como nos relacionamos unos con otros o como participamos para lograr cambios requiere que los niños, niñas y jóvenes de nuestra sociedad, así como las generaciones que están por venir, reciban una formación que les permita ejercer de manera constructiva su ciudadanía. (p. 14).

Es por esto que la formación en Competencias Ciudadanas permite abrir espacios de diálogo e interacción con las demás personas de nuestro entorno formando de manera constructiva la ciudadanía que debe caracterizar al ser humano.

(Chaux, 2004) Refiere que las competencias ciudadanas trabajadas desde diversas perspectivas como la vida cotidiana en las escuelas y la formación en las áreas académicas tradicionales, dan la posibilidad de poder articular la formación académica con la formación ciudadana de una forma continua, intencionada y explícita, dando los espacios y tiempos necesarios para que la comunidad en general pueda entender los objetivos propuestos.

Al comprender cuál es el objetivo de la enseñanza que va mucho más allá de formar en Constitución Política y ética y valores, se podrá fortalecer los lazos que unen la formación de cada uno de los seres humanos. En esta parte es bueno recordar que al evaluar el impacto de estas aplicaciones permite que sea medido y analizado todo el proceso y se puedan establecer pautas para mejorar y continuar, entre estos tipos de evaluación se encuentran las pruebas ICFES en los diversos grados que ayudan a entender en qué grado se ha avanzado en la formación ciudadana de cada uno de los estudiantes y en cuales competencias todavía no se ha tenido un avance.

2.2.1.2 Grupos de Competencias Ciudadanas

La cartilla de las Competencias Ciudadanas nos presenta claramente los grupos de competencias ciudadanas que se trabajan son (MEN, 2013):

1. Convivencia y paz
2. Participación y responsabilidad democrática
3. Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

(MEN, 2013), afirma: “Cada grupo representa una dimensión fundamental para el ejercicio de la ciudadanía y contribuye a la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, presentes en nuestra Constitución” (p. 12). Como consecuencia de esto, los docentes estamos encargados de formar a los estudiantes bajo un proceso continuo y muy bien estructurado, dejando atrás los temores y permitiendo que el diálogo sea uno de los elementos primordiales para integrar a las comunidad educativa y formarla con el entendimiento de que no es evitar los conflictos o de que nunca existan, por el contrario formarlas para que los enfrenten y razonen tomando decisiones correctas siempre y cuando respeten y toleren a las demás personas que se encuentren a su alrededor.

El texto expuesto dentro de la cartilla nos habla de cada uno de los grupos que se deben trabajar en la enseñanza y aprendizaje de las competencias ciudadanas, en el grupo de convivencia y paz se debe considerar en todo momento al otro como ser humano. Dentro de la participación y responsabilidad democrática explica que se debe educar para una toma de decisiones respetando los derechos fundamentales tanto individuales como grupales y en la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias invitan a reconocer y disfrutar la diversidad humana teniendo como límite los derechos humanos (MEN, 2013) (p.12).

Con todo esto siempre se busca comprender el valor de los derechos humanos y cuáles son los límites que debemos tener en cuenta para no violentar los derechos ajenos ni individuales, ya que se llega al punto donde no se puede sobrepasar sobre la dignidad del otro, todo esto manejado desde un ámbito de tolerancia y respeto. Además el desarrollo moral hace parte importante de la formación de los estudiantes hacia el desarrollo de las competencias ciudadanas.

2.2.1.3 Tipos de Competencias Ciudadanas

(MEN, 2013), refiere que las Competencias presentan una estructura a la cual se le denomina conocimientos específicos, los cuales presentan una división de la siguiente forma:

- a. **Conocimientos específicos** los cuales nos hablan de la información básica que se debe conocer.
- b. **Competencias cognitivas** donde se determina la capacidad para realizar procesos mentales referentes al ejercicio urbano.
- c. **Competencias emocionales** (pertenecen a uno de los temas más referidos a nivel estudiantil en general), donde se aprende a conocer y manejar las emociones propias y de los demás.

- d. **Competencias Comunicativas** las que permiten que se establezca un diálogo constructivo con las personas, escuchando y comprendiendo.
- e. **Competencias Integradoras** las cuales permiten que cada uno de los participantes logre articular todas las competencias anteriores.

Con todas y cada una de estas características el estudiante y la demás comunidad educativa debe estar inmersa en un proceso de aprendizaje, reflexión y corrección.

2.2.1.4 Estándares para Grado Noveno

Los estándares específicos para el grado noveno se encuentran ordenados en tres planos (MEN, 2013):

- El primero según el grupo de Convivencia y paz busca construir relaciones pacíficas que contribuyan a la convivencia cotidiana en mi comunidad y municipio.
- El segundo grupo de Participación y responsabilidad democrática, busca que se participe o lidere iniciativas democráticas en el medio escolar o en la comunidad, con criterios de justicia, solidaridad y equidad, y en defensa de los derechos civiles y políticos.
- El tercero en el grupo de la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias y busca rechazar las situaciones de discriminación y exclusión social en el país; comprender sus posibles causas y las consecuencias negativas para la sociedad.

Ahora bien, dentro de la diversidad de características que se tiene en cuenta la participación democrática no es solo enseñarles a nuestros estudiantes a votar sino tener en cuenta los derechos y deberes tanto individuales como de la otra persona, para esto el (MEN, 2013) Afirma que: “Sí queremos contextos para la participación democrática, debemos tomar decisiones explícitas y conscientes para ofrecerlos en la vida cotidiana: espacios que permitan la participación y la toma de decisiones sobre asuntos reales, todos los días desde el comienzo de la escolaridad” (p.10).

La opinión de un estudiante se debe tener en cuenta tanto en el hogar como en el colegio para poder darle vía a su desarrollo como futuro ciudadano que podrá participar de manera libre y consiente en la democracia de su país.

Al mismo tiempo es de vital importancia tener en cuenta la transversalidad en todas las instancias, la idea que se propone dentro de los estándares es que en ninguna asignatura se deje de lado la formación para la ciudadanía en cada uno de los grados. Partiendo de que todas las instancias de la institución escolar desde directivas, los docentes, estudiantes, familias, personal administrativo y demás puedan relacionarse e interactuar dentro

2.2.2 Dimensión Pedagógica

2.2.2.1 Estrategia Pedagógica

2.2.2.1.1 Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo es entendido como un proceso mediante el cual se realizan diversas actividades de estilo grupal, donde el docente designa diversas labores a los miembros de los grupos, también se le conoce como estrategia didáctica, ya que permite conseguir un objetivo y sirve para obtener determinados resultados, puesto que siempre que exista una meta hacia donde se orienten las acciones se podrá realizar el trabajo planeado. Fonseca, M y Otros, citado por (Udistrital, 2010). En este punto se puede relacionar en su totalidad este tipo de aprendizaje con el constructivismo, ya que se pretende madurar, obtener experiencia, equilibrio y transmisión social lo que se da a través de ambientes colaborativos.

Es importante resaltar que no solo se pueden realizar actividades de tipo grupal, siempre y cuando se designen las labores de cada uno de los miembros, sino que en ciertos niveles del aprendizaje, la individualidad también debe crear y permitir que el estudiante identifique y detecte

cuáles son sus debilidades, fortalezas y que debe aprender mejor de forma individual o de manera grupal.

Fonseca, M y Otros, citado por (Udistrital, 2010) Refiere que existen cuatro elementos presentes dentro de esta estrategia como son: La cooperación, responsabilidad, comunicación, trabajo en equipo y autoevaluación. Todas estas hacen de este aprendizaje uno de los más implementados en diversas escuelas donde el trabajo ha tenido mejores resultados, ya que parten de la filosofía que el hombre es social en su totalidad y todos sus procesos van organizados, lo que ayuda a construir las diversas estructuras mentales.

El término colaborativo Johnson y Johnson, citado por (Udistrital, 2010) definen al aprendizaje colaborativo como el nacimiento de una nueva concepción donde se pretende definir el cómo y dónde puede aprender el ser humano. Se presenta la realidad donde el aprendizaje se da gracias al aporte de dos o más individuos que trabajan en función de una meta en común y que por lo tanto el producto será mejor y mucho más enriquecido, que está motivado por las interacciones, negociaciones y diálogos que dan origen a un nuevo conocimiento. Cuando el aprendizaje se da de una forma mucho más participativa y colaborativa los resultados son mejores que frente a diversas actividades individuales.

Se debe tener en cuenta que dependiendo la temática o la meta a cumplir una tarea individual será conveniente si así lo considera el docente.

(Zañartu, 2010) , afirma: “Se quiere demostrar que el aprendizaje colaborativo, está centrado básicamente en el diálogo, la negociación, en la palabra, en el aprender por explicación y que el aprendizaje en red es constitutivamente un entorno “conversacional” (p. 1). Actualmente gracias a los entornos de aprendizaje en red, se pueden delegar diversas funciones para que el trabajo grupal se dé con satisfacción, ya que existe una autoridad previamente delegada y que al mismo

tiempo se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo. Todos los miembros aceptan estar comprometidos a aprender algo. Al poder articular actividades presenciales y virtuales se debe tener en cuenta que la comunicación siempre va a ser la herramienta clave en el proceso.

2.2.2.2 Modelo Pedagógico

2.3.2.2.1. Constructivismo

El constructivismo ha sido uno de los modelos pedagógicos que más ha llamado la atención durante los últimos tiempos en diversos países e instituciones. Por lo tanto se entiende que el constructivismo es:

Es un enfoque que sostiene que el individuo -tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea. Ernst von Glasersfeld citado por (EcuRed, 2016).

El proceso que se debe llevar dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, debe ser muy dinámico, participativo e interactivo del sujeto, ya que se rompe con el paradigma de que el docente era el único que podía estar activamente dentro de la clase, sino que por el contrario el estudiante construye su propio conocimiento teniendo la guía y permitiendo que la enseñanza sea orientada a la acción. Ernst von Glasersfeld citado por (EcuRed, 2016).

Son varios los autores que apoyan este paradigma, unos lo enfocan desde la interacción con el medio y otros de cómo el medio social les permite una reconstrucción interna a su ser y el aprendizaje.

En este caso durante la ejecución del proyecto los estudiantes de grado noveno ya tienen bases sobre las competencias ciudadanas, se pretende fortalecer los conocimientos adquiridos y formar en ellos una mentalidad enfocada en construir constantemente conceptos nuevos. Se tiene en cuenta trabajo individual pero en su gran mayoría las actividades son de carácter grupal en base al cooperativismo.

Uno de los autores representativos en el constructivismo ha sido Vygotsky (EcuRed, 2016) quien relacionaba el aprendizaje como una actividad social, formulando que el estudiante aprende más de una forma cooperativa sin dejar de lado su parte individual y que trabaje a su propio ritmo. Pero es dentro de la parte social donde mejoran sus relaciones con los demás, se sienten más motivados, aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales más efectivas Vygotsky citado por (EcuRed, 2016). El docente debe saber llevar con sabiduría las clases de una forma estructurada y con objetivos claros tanto para guiar como para evaluar.

El estudiante actual observa que su proceso de aprendizaje puede ejecutarlo mejor de una manera grupal o colaborativa, por lo tanto se establecen relaciones vitales de convivencia y trabajo en grupo.

(Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura., 2012) refiere que la teoría de Lev Vygotsky da a explicar que el pensamiento tiene una organización adecuada para canalizar los nuevos aprendizajes y permitir articular la interacción social como parte fundamental de este paradigma llevando de la mano la cultura, la cual da a los estudiantes las herramientas necesarias para poder cambiar el ambiente en el cual se encuentra rodeado, además específica que dependiendo del ambiente que rodee al niño (a) así desarrollara sus habilidades y destrezas.

Con cada una de estas perspectivas se propone que exista la interrelación entre estudiantes y el ambiente para que se puedan generar nuevos aprendizajes y así ir mejorando las estructuras mentales, reconstruyendo conocimientos, valores, actitudes y habilidades.

2.3.2.2.2. *Pedagogía Conceptual*

Durante los últimos años se pudo observar que se estaba educando a toda una comunidad en base al trabajo, es decir, se formaba a los niños y niñas con un pensamiento más laboral que intelectual y que podían obtener un título académico con esperanzas futuras directas a un empleo. Para poder formar a estos jóvenes se tuvo que implementar diversas metodologías que no permitieron un correcto desarrollo de los estudiantes con su entorno social.

Por lo tanto a finales del siglo XX en la ciudad de Cali en el departamento del Valle del Cauca, Miguel de Zubiría (FiPC, 2012) afirma:

El propósito de la pedagogía conceptual es caracterizar el perfil del estudiante que se quiere formar en sus tres dimensiones: intelectual, afectiva y expresiva, permite apreciar el desarrollo de los estudiantes a través de los mediadores (docentes, padres, amigos, hermanos mayores) (...) Todo acto educativo incluye 6 componentes: propósitos, enseñanzas, evaluación, secuencia, didáctica y recursos.

En un marco general esta pedagogía tiene como propósito fundamental formar hombres y mujeres amorosos, talentosos intelectualmente y competentes expresivamente. (FiPC, 2012). Una pedagogía que pueda llevar más allá la enseñanza de un simple acto de formación a un buen acto de amor en donde se tenga en cuenta los valores y el sentido humano tiene más valor que cualquier otra, puesto que de que sirve transmitir conocimientos y temáticas sino se ha tenido o se tiene en cuenta el carácter humano de cada estudiante.

Y es en esto en que radica esta pedagogía, permitiendo explorar las capacidades o habilidades que tiene cada estudiante sin dejar de lado su área ética como parte fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.2.2.3 Tecnologías del Aprendizaje en Red

2.3.2.3.1. Conectivismo

Durante muchos años se ha observado la puesta en práctica de diversas teorías de aprendizaje, que han permitido a las muchas instituciones educativas poder enfocar y formar a los estudiantes proyectándolos a futuro con diversas estrategias que puedan perfilar el futuro de sus acciones y actitudes. Driscoll citado por (Siemens, Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, 2004), menciona que el aprendizaje puede ser definido “como un cambio persistente en el desempeño humano o en el desempeño potencial, es decir, el ser humano debe tener la experiencia e interactuar con el mundo. Ya que el hombre vive en constante aprendizaje día a día, debe ser responsable para poder hacer esto parte vital de su vida, que lo forme como un ser integral en todos los sentidos.

(Siemens, Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, 2004), afirma “La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital (...), ahora derivamos nuestra competencia de la formación de conexiones” (p. 5). Por lo tanto, este tipo de aprendizaje consiste en la habilidad para construir y atravesar dichas redes y en la actualidad se está interpretando como el esquema de aprendizaje propio de las sociedades del conocimiento y la información.

Dentro de un contexto generalizado llega la nueva etapa donde el proceso de enseñanza y aprendizaje toma un nuevo rumbo con el nacimiento del conectivismo pero sin dejar de lado algunos aportes del constructivismo, teniendo en cuenta que cada estudiante es el constructor de su conocimiento y que debe estar dispuesto a la conexión de todo con todo (Siemens, Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, 2004).

Esto permite que la circulación de información sea bastante para cada aprendiz pero con una buena organización. Para el autor el Conectivismo es:

La integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada. (Siemens, Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, 2004), p. 6.

Dentro de esta concepción es importante ser conscientes de la gran cantidad de información que circula día a día y el control que se le puede dar dentro de la vida, tomando lo que en verdad aporta y es necesario y dejando de lado aquello que no brinda ningún aporte ya sea positivo o productivo para la vida.

(Siemens, Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, 2004) refiere a aquellos principios del conectivismo teniendo en cuenta la diversidad de opiniones, la conexión de los nodos o fuentes de información, todo puede residir en los dispositivos, no en el humano, tener la capacidad de saber más, un buen mantenimiento de las conexiones facilita el aprendizaje, poseer la habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos, la constante actualización de las actividades conectivistas de aprendizaje y la toma de decisiones que es en sí mismo un proceso de aprendizaje.

Uno de los aspectos más importantes dentro de estos principios es que se debe estar conectado con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje.

2.3 Marco Tecnológico

Figura 5. Esquema Marco Tecnológico

Fuente:
de los



Autoría propia
investigadores.

2.3.1 Integración TIC en la educación

Los docentes desde hace muchos años han llevado el hilo de sus objetivos encaminados a través de actividades guiadas, estructuradas y con herramientas definidas que les brindaban la posibilidad de cumplir con las metas trazadas desde el inicio del año escolar y dando cumplimiento a una malla curricular previamente establecida.

(Vidal, 2006), la integración de las TIC en la educación ha tenido un proceso relevante desde los últimos 60 años, en que la era de la tecnología comienza a dar sus primeros pasos en diversos ámbitos, desde la tecnología en casa con un simple televisor hasta la invención e implementación de la computadora en las universidades más prestigiosas del mundo. Es allí donde

los primeros ordenadores son utilizados para fines educativos y la revolución no ha tenido fin, actualmente ya en casi todos los países del mundo los estudiantes de diversas edades tienen acceso a una computadora, tablet o celular y todos previamente conectados a internet.

Es importante resaltar y dar el lugar adecuado al docente, quien se ha convertido en el mediador entre el proceso tradicional y la incursión de las tecnologías en todos los referentes educativos.

Actualmente se pueden articular las tecnologías de la información y la comunicación a todas las áreas, siempre y cuando el docente tenga establecido el tema a trabajar, los objetivos por cumplir, que materiales va a articular con las TIC, como puede articular las herramientas y el proceso de evaluación que se debe tener en cuenta para determinar el impacto de estos en la educación.

Son muchas las características negativas que se deben evitar todo el tiempo en la implementación de las TIC en la educación entre ellas se pueden encontrar la guía equivocada, ya que muchos docentes lo enfocan hacia la interrelación con juegos o software educativos lúdicos que son de ejercitación o práctica con tendencias algo conductista que puede desviar el objetivo o meta. Otro factor que se encuentra inmerso es la falta de tiempo que angustia a muchos docentes, que los limita en cuanto a la realización de los contenidos, la planificación, coordinación, formación y correcta ejecución; toda actividad mediada por las tecnologías necesita ser estudiada y comprendida, es por esto que muchos profesores aprecian las ventajas, pero su falta de conocimientos les provoca inseguridad y rechazo (Vidal, 2006). Es posible determinar hoy en día que el estudiante puede superar a su docente en cuanto al manejo de las tecnologías y se puede crear un conflicto interno en medio de la situación.

Otra característica relevante en la integración de las TIC, es la necesidad que se experimenta actualmente en poder dotar a las instituciones educativas con los equipos y las infraestructuras necesarias para poder planear y ejecutar al ciento por ciento las metodologías esperadas.

Además la precisión de los estándares e indicadores adecuados para integrar las TIC en la escuela, lo cual toma varios años y un proceso largo de concientización de su importancia (Vidal, 2006). La idea principal es poder realizar las actualizaciones y comenzar a planear las clases teniendo siempre el objetivo a la vista.

2.3.1.1 LMS o plataformas educativas

Con la incursión de las TIC en el ámbito educativo llegan las Plataformas Educativas que hacen parte de los sitios web y que son una de las herramientas virtuales más implementadas y utilizadas en diversos Colegios y universidades.

(Macías, 2010), refiere que para poder entrar a comprender las plataformas virtuales es muy importante comprender los conceptos de E-Learning y B-Learning. El primer término hace referencia a la impartición de formación a distancia, apoyado por las TIC que suele combinar distintos elementos pedagógicos, entre estos se encuentran la instrucción clásica, las prácticas, los contactos sincrónicos y asincrónicos. El segundo término hace parte del proceso semipresencial del docente, es decir, va a incluir tanto clase presenciales como virtuales, teniendo grandes ventajas para muchas instituciones. Para poder trabajar con alguna de estas dos metodologías se debe tener una plataforma virtual.

(Macías, 2010) Las plataformas virtuales deben poseer algunas características como:

- Deber ser en red
- Que el usuario que la utiliza comprenda algunos estándares de internet.

- Debe ampliar la perspectiva de aprendizaje, avanzando un paso más allá de la tradicionalidad.

(Macías, 2010), afirma: “La plataforma virtual es un programa (aplicación de software) instalado en un servidor, que se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o e-learning de una institución u organización.”

2.3.1.2 Tipos de plataformas AVA

Existen diversas plataformas entre estas encontramos:

- Gómez citado por (Macías, 2010) **IMS**: (Instruccional Management System), software que distribuye contenidos educativos a estudiantes a través de una red, permite el apoyo colaborativo entre docentes y estudiantes y permite registrar los resultados académicos.
- Farley citado por (Macías, 2010) **Plataforma LMS**: (Learning Management System), siendo un sistema de gestión del aprendizaje en el que se pueden organizar y distribuir los materiales de un curso, desarrollar foros de discusión programados, tutorías, actividades creativas y evaluación de los alumnos.
- Prendes citado por (Macías, 2010) **EVEA**: (entornos virtuales de Enseñanza-Aprendizaje), son los también llamados Ambientes Virtuales de Enseñanza o Plataformas de Teleenseñanza.

Figura 6. Campus Virtuales de software libre o privado

Campus virtuales de Software Libre	Campus virtuales de Software Privado
Moodle	ECollege
Sakai	EDoceo
Claroline	Desire2Learn
Docebo	Blackboard
Dokeos	Skillfactory
Ilias	Delfos LMS
LRN	Prometeo
ATutor	Composica
Lon-CAPA	WebCT

Fuente: Plataformas de enseñanza virtual libre (p.25). (Macías, 2010)

(Macías, 2010), explica que las plataformas deben estar constituidas por tres elementos funcionales:

- a.** LMS como punto de contacto entre los usuarios principales, presenta el curso y hace seguimiento.
- b.** LCMS se encarga de gestionar los contenidos y su publicación junto con la herramienta de autor.
- c.** Herramientas de Comunicación: proporción de los mecanismos como lo son chat, foros, correo electrónico, intercambio de ficheros, etc.

Actualmente existen diversas plataformas en la cuales se puede trabajar el modelo de enseñanza E-Learning.

(Macías, 2010), refiere Para que una LMS sea considerada de calidad debe cumplir las siguientes condiciones:

Figura 7. Cuadro funcionalidad de una LMS

Gestión Administrativa	Gestión de Recursos	Herramientas de Comunicación
Gestión del Estudiante/ Herramientas de Monitorización	Control de Autoría y Edición de Contenidos	Foro
Mecanismos de Acceso a Bases de Datos	Learning Objects y otros tipos de Gestión de Contenidos	Chat
Elaboración de Informes	Plantillas de ayuda en la Creación de Contenidos	Pizarra
Administración Cualitativa y Funcional de Flujos de Trabajo	Mecanismos de Subida y Descarga de Contenidos	Email
Seguimiento de Usuarios	Reutilización y Compartición	Wiki

Fuente: Plataformas de enseñanza virtual libres (p. 25). (Macías, 2010)

Dentro de las condiciones expuestas anteriormente, es importante tener en cuenta que software es libre y cual es privado para poder determinar su uso e implementación en las diversas clases en las cuales se vayan a implementar.

2.3.2 Moodle

Para poder fortalecer las competencias ciudadanas es necesario ejecutar el proyecto de investigación implementando herramientas didácticas y tecnológicas a través de un aula virtual diseñada en Moodle, la cual según el autor es:

“Moodle es un paquete de software para la creación de cursos de E-Learning. Es un proyecto en desarrollo, diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista” (Macías, 2010), (p. 83). Al utilizar la palabra desarrollo nos quiere dar a entender que está en constante actualización y mejoramiento.

El creador de Moodle fue Martin Dougiamas, basando este proyecto en la pedagogía constructivista, afirmando que el conocimiento del estudiante se construye en la mente y con un aprendizaje colaborativo, ya que el docente entiende que el centro de todo es el estudiante le proporciona un ambiente adecuado con base en sus habilidades y conocimientos dejando atrás la mera transmisión de conocimientos. En Español Moodle significa Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular. Dando a entender que es un curso en línea tanto para docentes como estudiantes con grandes ventajas cada uno. (Macías, 2010). El software presenta

grandes ventajas para los usuarios, trae manuales que guían el soporte de este, entre otras opciones como selección del idioma, comprobando los requisitos del servidor, las rutas de instalación, bases de datos, creación del fichero de configuración, los datos del administrador y los datos completos del sitio.

2.3.2.1 Herramientas de Moodle

Al comprender cada una de sus ventajas también es necesario entender las características y herramientas que se destacan en el manejo del programa, como lo son los módulos principales.

“Módulo de actividades los cuales corresponden a las actividades y los recursos incluidos en los cursos; los Bloques como elementos modulares con estructura tabular mostrados en los laterales de la página y los Filtros los cuales analizan el texto de las actividades, filtros y resultado final” (Macías, 2010) (p. 57). Cada uno de estos presenta una división que hace particular su proceso de la siguiente manera.

Tabla 1. Presentación de los Módulos de Moodle por bloques y filtros.

Módulos de Actividades	Bloques	Filtros
Tareas	Búsqueda Global	Notación Tex
Foro	Calendario	Auto-vinculación de página Wiki
Diario	Canales RSS remotos	Censura
Cuestionario	Entrada Aleatoria del Glosario	Actividades auto-enlazadas
Recurso	Usuarios en línea	Algebra
Encuesta	Novedades	Plugins Multimedia
Wiki	Actividad reciente y Mensaje	Tidy

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Todas y cada una de estas características hacen de Moodle una de las plataformas virtuales educativas gratuitas con grandes ventajas y facilidades para los docentes y los estudiantes.

2.3.2.2 Diseño Instruccional

(Prigioniero, 2013), refiere para la creación del aula virtual en la plataforma de Moodle se tiene en cuenta el siguiente diseño instruccional con el fin de cumplir los objetivos propuestos.

Dentro de estas características se debe tener en cuenta:

- Producción de contenidos utilizando diferentes medios teniendo en cuenta materiales variados como material textual, videos subtitulados (personas sordas), grabaciones de sonido, lecturas, links a páginas web, etc.
- Consideración del uso de diferentes dispositivos con la finalidad de que al desarrollar los contenidos y los temas se pueda tener acceso en diversos dispositivos.
- Elección del formato y diseño general del curso, ya que es importante tener en cuenta los contenidos, el tipo de recursos a utilizar, la audiencia, metodología a emplear, duración y presupuesto.
- Mantener el mismo estilo de diseño en todo el curso, ya que los navegantes y en este caso los estudiantes deben tener siempre una visualización constante de los contenidos para evitar dificultades en la presentación o realización de las actividades administradas por el docente. Al mismo tiempo es muy importante tener bien definido el diseño dentro de la estructura web.
- Facilitar la lectura de los textos, para esto se deben crear textos sencillos, claros, breves y de fácil comprensión. Resaltar con negrita el orden de los subtítulos, con la finalidad de que el estudiante entienda la idea principal del texto y si es relevante para la actividad. Para esto se debe tener en cuenta los tres factores determinantes *el tamaño de la letra, los colores y la familia tipográfica*. Se debe no colocar imágenes de fondo porque puede distraer al lector ni tampoco exagerar con los atributos que se les dan.

- Usar hojas de estilo para armar la estructura de las páginas, esto se hace con la finalidad de que los navegantes o usuarios puedan elegir el formato y el estilo de la hoja que van a utilizar teniendo en cuenta persona con dificultades visuales.
- Imágenes y multimedia, para esto se tiene en cuenta la población con la que se va a trabajar y las condiciones de cada uno, cada imagen debe tener un texto alternativo con breve descripción y si se incluye por web debe tener la URL. En los casos de los contenidos multimedia van con su correspondiente subtitulado.
- Objetos programados como las animaciones se debe tener un acceso muy bien controlado y que el navegador lo pueda abrir y visualizar con facilidad.
- Marcos, Tablas y Formularios van con un uso limitado puesto que en algunas ocasiones pueden desconfigurar el aula por completo.
- Estándares web las cuales van ya establecidas en la plataforma pero que permiten el uso de todas las tecnologías actuales.
- Estructura y presentación, en este caso se incluye el orden de los temas, las lecturas a realizar, presentación en cuanto a color y estética y el uso de imágenes a través de links.
- Navegación, lenguaje y comprensión, predeterminado por el idioma, utilización de un lenguaje claro y sencillo, uso de enlaces claros, precisos y de fácil accesibilidad.
- Accesibilidad en documentos PDF, este tipo de archivos trae grandes ventajas en el manejo de la plataforma. Lo importante es siempre estar pendiente de que se pueda abrir el acceso al documento para que los estudiantes trabajen de una forma guiada.

2.3.2.3 OVA – Aula Virtual

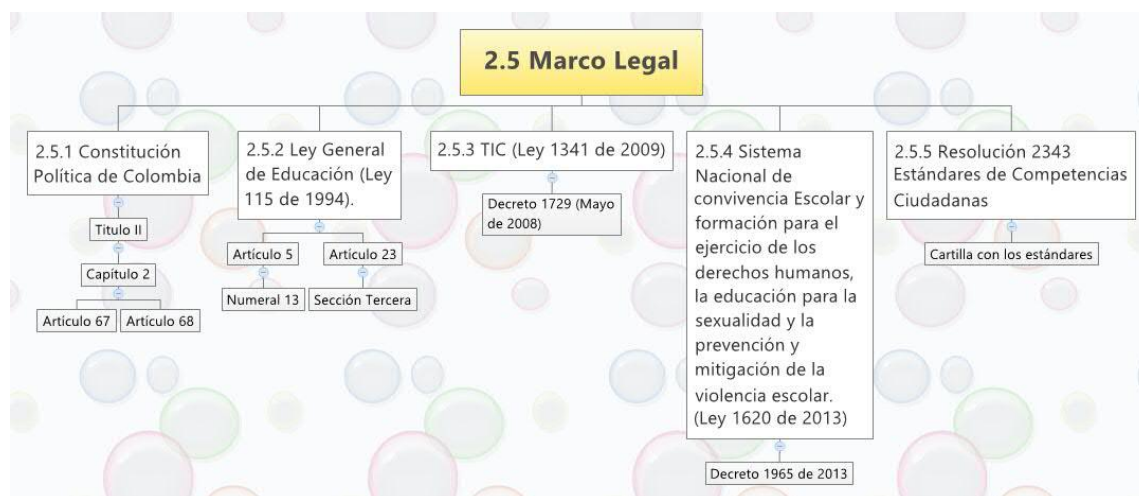
Dentro del aula virtual creada en la plataforma de Moodle se manejarán los siguientes Objetos Virtuales de Aprendizaje. (Castell, 2010), refiere por OVA como un material digital de

aprendizaje, que se fundamenta en el uso de recursos tecnológicos, puede ser consultado por internet y tiene sentido en función del estudiante.

- a. X-mind es un software libre destinado a crear mapas conceptuales, tiene una versión gratuita y sirve para exportarlos a formatos PDF, DOC, PPT o crear presentaciones útiles. (Vives, 2011)
- b. Power Point hace parte de los paquetes de office y permite hacer presentaciones tanto en ámbitos de negocios y educación. Permite comunicar ideas y proyectos a un público en general. (SlideShare, 2009)
- c. Lecturas On line o pdf aquellas que permiten a los estudiantes comprender diversas temáticas expuestas bajo formatos de web o en PDF. (Macías, 2010)
- d. Word es un procesador de texto, siendo un software desarrollado para el entorno de Windows y ayuda a trabajar y presentar la información. (Ciberaula, 2014)
- e. Movie Maker es un programa que sirve para capturar y editar medios digitales que pueden ser publicados en cualquier medio. (Hacho, 2006)

2.4 Marco Legal

Figura 8. Esquema Conceptual del Marco Legal



Fuente: Autoría propia de los investigadores.

2.4.1 Constitución Política de Colombia

La fundamentación jurídica que permite ejecutar el proyecto investigativo, se encuentra basada en el marco legal de la Constitución Política de Colombia en el Título II, Capítulo 2, en el artículo 67 (Bogotá, 2010) dice que la educación es un derecho de la persona, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. Estableciendo que se educará al Colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia.

Dentro del artículo 68 se hace referencia que el proceso de enseñanza y aprendizaje estará a cargo de personas con idoneidad ética y pedagógica, permitiendo así que la educación abarque diversos ámbitos desde culturales hasta físico y mentales, siendo esta obligación del estado sin importar la condición de la población. (Bogotá, 2010).

2.4.2 Ley 115 de Educación

La importancia de la implementación de una buena educación en Colombia está amparada por la Ley General de Educación, Ley 115 de Febrero 8 de 1994 en la cual se encuentran especificadas todas las características que se deben tener a la hora de formar a la población Colombiana desde los diversos aspectos que la cobijan

La Ley General de Educación en su artículo 5, en el numeral 2, habla sobre la formación en el respeto a la vida y a los demás seres humanos teniendo en cuenta principios democráticos acompañados de diversos valores, lo que hace parte de un ejercicio diario en la comunidad educativa. Ya en el numeral 4, se habla del respeto a las autoridades, la cultura y la historia de nuestro país como base fundamental de los procesos académicos de los estudiantes. En el numeral 6, se especifica la comprensión de la cultura nacional, la diversidad étnica y cultural, lo cual está contemplado también en las Competencias Ciudadanas. Por último el numeral 7 que permite el acceso al conocimiento, la ciencia y la técnica (MEN , 2008). Lo cual está articulado con la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas como objetivo del presente proyecto.

Dentro del artículo 23 en la sección tercera dice: “Toda institución educativa está en obligación de ofrecer la educación en el área de Tecnológica e Informática”. Por lo tanto, la implementación de las TIC en cualquier área de manera bien estructurada, permite que los docentes puedan crear planes de trabajo que den respuesta a las necesidades educativas (MEN , 2008).

2.4.3 Ley 341 de 2009

Por último a del 30 de Julio de 2009 (República, Ley 1341 de 2009), es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el

acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, en especial fortalece la protección de los derechos de los usuarios. Con esta medida el Gobierno Nacional pretende que todo lo relacionado a la tecnología sea vigilado y se mantenga al margen de la ley con la finalidad de brindar un servicio integral.

2.4.4 Ley 1620 de 2013

La ley 1620 de 2013 denominada como Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, bajo el Decreto 1965 de 2013 (Presidencia de la República de Colombia, 2013), en la cual se menciona el deseo y propósito de que se pueda formar ciudadanos activos que estén en función de una vida democrática para fortalecer la formación ciudadana, el aprendizaje y ejercicio de los derechos humanos y la buena educación en cuanto a la sexualidad, teniendo en cuenta todos los niveles educativos con la finalidad de mitigar la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia. Con la finalidad de cumplir los objetivos propuestos en el proyecto, las Competencias Ciudadanas traen inmersas todos los aspectos tratados en esta ley y le da una gran relevancia a la democracia, la paz, el respeto, pluralidad, identidad, responsabilidad y valoración de las diferencias, para formar la ciudadanía en toda la comunidad educativa.

2.4.5 Resolución 2343 de Junio 5 de 1996

La Resolución (2343, 1996), establece los lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio educativo, estableciendo los indicadores de logros para la educación formal desde preescolar hasta educación media. Se debe comprender que estos lineamientos permiten brindar la autonomía a las instituciones dentro de su currículo dando la oportunidad de avanzar y generar cambios culturales y sociales.

Para el grado Noveno que es con el cual se van a implementar las actividades didácticas y tecnológicas, se presentan los indicadores curriculares dando énfasis a las relaciones sociales, la vida cotidiana, los sucesos históricos y los fenómenos que marcan la vida del ser humano. Por lo tanto, se dan las bases para trabajar con los estudiantes de una forma integral permitiendo así el aprendizaje y desarrollo tanto corporal como mental. El Ministerio de Educación Nacional presenta para la cartilla con los Estándares en Competencias Ciudadanas (MEN, 2013), los cuáles vienen organizados por grupos de grados desde el grado primero de primaria hasta el grado once de media, con la estructura bajo los grupos y tipos de competencias ciudadanas. La finalidad de estos estándares es que los estudiantes los puedan alcanzar gradualmente con el apoyo de toda la comunidad escolar en cualquier situación cotidiana que pueda suceder.

Capítulo 3. Marco Metodológico

3.1 Tipo de Investigación

3.2.1 Enfoque Cualitativo

En el presente proyecto de investigación, se eligió el enfoque cualitativo, ya que la guía está basada en una temática específica, como es la enseñanza y aprendizaje de las Competencias Ciudadanas a través de las diferentes herramientas tecnológicas de la información y la comunicación (TIC), que permite confirmar o denegar la pregunta de investigación.

El enfoque cualitativo, también se puede conocer como tipo etnográfico (Hernández, Fernández, & Baptita, 2014) pues permite observar y analizar diferentes creencias, concepciones,

técnicas o visiones que se tengan en torno al tema, por parte de los estudiantes. Además cabe resaltar que al hablar de etnografía, se está refiriendo al trabajo realizado y ante todo centrado en los seres humanos, en donde se analiza el entendimiento y la aceptación hacia la temática propuesta, comprendiendo y definiendo su interacción con el medio y con sus pares y la interpretación acorde a la realidad vivida por cada sujeto.

El enfoque etnográfico: “Consiste en seguir una serie de acciones de forma metódica que se inician con una observación profunda que permite una excelente descripción de los acontecimientos que tienen lugar en la vida de un grupo a escala cotidiana, en la que se destacan las estructuras sociales, las interacciones, las conductas y las actitudes de los sujetos, lo cual posibilita un proceso de confrontación con la teoría para lograr comprender la significación y construir una interpretación y el sentido de la indagación” (Mejía 1999:132).

3.2.2 Tipo de Investigación

La investigación que se desarrolla en este proyecto, es INVESTIGACION ACCION, allí se ven reflejadas, diversas estrategias que contribuyen al mejoramiento académico y social de los estudiantes del Colegio San Luis de Zipaquirá. Dentro de este proceso formativo, vinculamos el estudio de las Competencias Ciudadanas, través de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC).

Se da dentro de este tipo de investigación, un proceso reflexivo, vinculando la acción y la formación de nuestros estudiantes al interactuar con otros tipos de comunicación. Esta investigación permite al estudiante que indague y participe, que sea democrático en la escogencia del instrumento tecnológico con el que desea trabajar y que finalmente contribuyan dentro el proceso social.

Esta investigación acción es educativa, ya que describe las actividades que el maestro ha implementado en un espacio institucional con el fin de reforzar el currículo, mejorando los programas educativos, auto-desarrollar en los estudiantes su meta profesional, y asentar las bases

fundamentales de la utilidad de las Competencias Ciudadanas a través de las TIC, que ayude a las personas a actuar de modo adecuado e inteligente y más que generar conocimientos, induzca a mejorar la práctica. Esta estrategia conlleva a la necesidad de innovar.

Para llegar a concluir que nuestro proyecto está basado en la investigación acción, fuera de lo escrito anteriormente, también es necesario dar a conocer que en ella se ha trazado un diagnóstico, una planificación, acción y reflexión, que nos permite finalmente evaluar nuestro proyecto.

3.2.3 Línea de Investigación

Dentro de las líneas de investigación propuestas por la Universidad, se observa que este proyecto se enmarca en la Pedagogía, Medios y Mediación, por lo tanto fue la elegida para poder desarrollar nuestro trabajo investigativo.

La pedagogía, Medios y Mediación (Universidad Los Libertadores, 2015) nos permite implementar en el Colegio San Luis de Zipaquirá, una estrategia educativa en donde reconocemos nuestro campo de acción e involucramos un muestreo de 30 estudiantes de grado noveno, quienes son los actores que desarrollan la propuesta investigativa, teniendo en cuenta el escenario donde se utilizan otras formas de comunicación, reflexión y aplicación de la enseñanza y el aprendizaje de las Competencias Ciudadanas a través de las herramientas tecnológicas de la información y la comunicación (TIC). Dentro de esta línea de investigación, resaltamos los valores como el trabajo cooperativo, la apropiación del conocimiento, el trabajo en redes, el logro y el reto.

3.3. Población y Muestra

La población con la cual se va a trabajar son estudiantes de grado noveno de bachillerato del Colegio San Luis de Zipaquirá, el cual cuenta con un total de 526 estudiantes, distribuidos desde el nivel preescolar hasta la media básica.

La muestra seleccionada está constituida por 30 estudiantes del grado noveno de básica secundaria, cuyas edades oscilan entre los trece (13) y quince (15) años de edad. Su estrato se encuentra entre niveles dos (2) y tres (3), según lo investigado. Gran parte de los estudiantes conviven con familias nucleares, otra parte son de familias monoparentales, ya sea por convivir con madre soltera o ser hijos de padres divorciados y/o separados.

En muchos de los casos muestran un gran nivel de independencia por las labores que ejecutan sus padres. Además se puede observar diversidad en la procedencia cultural, étnica y social. Todos los estudiantes son activos, participativos, con grandes valores, se apropian de las actividades y trabajan tanto grupal como individualmente.

Ahora bien, la población objeto de estudio fue seleccionada de acuerdo al **Muestreo No probabilístico de Participantes Voluntarios**, (Hernández, Fernández, & Baptita, 2014), ya que se puede seleccionar la población teniendo en cuenta el caso que es de interés estudiar, es decir, se es propositivo cuya finalidad está puesta en el propósito. Cuando se habla de participantes voluntarios se parte de muestras que se tienen en cuenta en las Ciencias Sociales porque permite que la población responda a una invitación.

3.4. Instrumentos

Figura 9 Instrumentos Cualitativos.



Fuente: Autoría propia de los investigadores.

3.4.1. Diagnóstico

En el presente proyecto de grado y siguiendo la investigación, en el proceso de diagnóstico los investigadores eligieron dos instrumentos para poder detectar la problemática y tomar de allí decisiones para poder trabajar con la población elegida. Los instrumentos fueron:

3.4.1.1. Observación Directa

Para poder determinar la problemática se decide realizar una observación directa a los estudiantes del grado noveno la cual tendrá una duración de 30 días, en los cuales se determina trabajar y fortalecer las Competencias Ciudadanas, ya que es donde mejor se puede aprender a convivir y respetar a los demás miembros de una sociedad teniendo en cuenta una serie de lineamientos dados por el Ministerio de Educación Nacional y por la misma institución. Este tipo de observación es el instrumento que permitió partir con la problemática.

(Hernández, Fernández, & Baptita, 2014) Refieren que la observación es un tipo de recolección de datos cualitativos y que es el investigador quien determina que este instrumento, es uno de los más óptimos para iniciar con el proceso. La observación presenta propósitos claros y definidos que están relacionados con el tema de investigación, los cuáles son:

- Explorar y describir los ambientes y aspectos de la vida de la población objeto.
- Comprender en su totalidad las experiencias y circunstancias que han llevado a la problemática.
- Identificar la problemática detalladamente.
- Establecer hipótesis para futuros estudios que permitan continuar o renovar las temáticas.

3.4.1.2. *Cuestionario o Encuesta*

Los cuestionarios son parte importante del proceso investigativo por lo tanto en el presente proyecto los investigadores deciden realizar dos encuestas después de la observación directa, una a docentes y otra a los estudiantes ya que para fortalecer la convivencia y los conocimientos en las Competencias Ciudadanas era necesario entender que actividad era indicada y que incorporara las herramientas didácticas y tecnológicas.

Es por esto que Chasteauneuf citado por (Hernández, Fernández, & Baptita, 2014) refiere que las encuestas o cuestionarios son una reunión de preguntas respecto a una variable o temática que se desea medir. Según Brace citado por (Hernández, Fernández, & Baptita, 2014) estas encuestas deben ser congruentes con el planteamiento del problema e hipótesis.

Para estas encuestas se tiene en cuenta el tema a trabajar, la población, el objetivo al articular una actividad tecnológica a la temática, la estrategia de aprendizaje y los OVA que se pretendían poner en práctica. Ver anexo B y C. Anexo fotos D. Y video de charla con los estudiantes antes de ir a la sala de sistemas a interactuar con el aula. Anexo E.

3.4.2. Instrumentos de Seguimiento

Para continuar con la actividad y teniendo en cuenta el diagnóstico realizado los investigadores determinaron que la elaboración de un AULA VIRTUAL la plataforma es la herramienta didáctica y tecnológica indicada para mediar el fortalecimiento de las competencias ciudadanas.

3.4.2.1. *Encuesta Implementación del Aula*

Al implementar el Aula virtual con la población objeto se crea una encuesta para los estudiantes después de participar e interactuar por primera vez con el Aula. Ver anexo F, en este

último se da el formato para solicitar permiso a los padres para fotografía a sus hijos como evidencias de las actividades. Ver anexo G. Ver anexo H fotos.

En esta encuesta se realizaron 10 preguntas entre estilo cerrado y abierto, dando así una visión cualitativa, puesto que se tiene en cuenta la opinión de cada estudiante, los puntos de vista frente a la interacción con el aula, los diversos aspectos que llamaron su atención como lo es la presentación y las actividades anexas a cada unidad, las actividades que no llamaron tanto su atención y cuales aspectos le gustaría cambiar, se investiga si la explicación brindada por su docentes es correcta o no, si creen que estas temáticas en verdad ayudan a fortalecer sus conocimientos en Competencias Ciudadanas, si encuentra motivación al realizar actividades virtuales, se da oportunidad para que los estudiantes aportaran ideas frente a la realización de tareas grupales e individuales y por último se entablan preguntas para comprender si ven una guía adecuada sobre el tema por parte de los docentes y se pide comentar una sugerencia para mejorar al Aula.

3.4.2.2. *Entrevista a estudiantes*

Al implementar el Aula Virtual se deja actividades para casa, ya que después de interactuar en el aula dentro del Colegio, los estudiantes tienen ya su usuario y contraseña y pueden en casa ingresar y seguir las instrucciones para participar y entregar las tareas programadas.

(Hernández, Fernández, & Baptita, 2014) refiere que la entrevista cualitativa es mucho más flexible y abierta, donde se reúnen tanto el entrevistador como el entrevistado y comienzan a intercambiar información, conversar, lo cual permite construir significados respecto a la temática elegida. Este tipo de entrevista a realizar será de tipo abierta donde el investigador-entrevistador, conduce y tiene la total flexibilidad para dirigirla. Por lo tanto, después de que los estudiantes interactúen y realicen observación y lectura los docentes investigadores toman un video no mayor

a 7 minutos, en el cual se preguntará como les pareció el aula vista desde la casa, que es lo positivo de esta para su vida, que cambiaría del aula, si algo no fue de su agrado, que sugerencias da y cómo ve su aprendizaje y fortalecimiento en las competencias ciudadanas. Ver anexo I.

3.4.2.3. Diario de Campo – Observación participante

Dentro de la investigación cualitativa y el proyecto que se plantea, los investigadores han decidido llevar a cabo un diario de campo, con el cual se llevan registros y/o anotaciones donde se vinculan todos los sucesos observados, estos se deben organizar muy bien por suceso, fecha y tema, ya que son prácticamente notas diarias que llevan incluso la hora en que se observó a la población (Hernández, Fernández, & Baptita, 2014). Este diario se complementa con el video grabado al realizar la entrevista al grupo de estudiantes.

Además es importante tener en cuenta que también van plasmadas palabras propias, sentimientos y conductas teniendo en cuenta comentario u observaciones. Se espera ser lo más claro posible y que se tenga en cuenta el objetivo propuesto desde el inicio ya que estas notas proveen información valiosa. Ver anexo J.

3.4.3. Instrumentos de Evaluación

Para finalizar con la implementación de instrumentos dentro del diseño metodológico la evaluación hace parte importante dentro del proyecto, ya que en este punto se diseña un instrumento que permita dar a conocer si se obtuvo o no el resultado esperado al implementar el Aula Virtual.

Los investigadores han decidido que para evaluar el instrumento aplicaran una encuesta a los estudiantes. Esto tendrá como objetivo entender los puntos de vista de los encuestados. Esta encuesta dará prioridad al manejo del aula virtual, su aspecto después de haber realizado cambios

indicados en la entrevista anterior y las preguntas son de tipo abierta y neutral lo que permite que fluya de una manera amplia la comunicación. Ver anexo K. Anexo L fotos y video.

Después de haber realizado la encuesta se va a realizar el diario de campo nuevamente, teniendo en cuenta también la visita al aula de sistemas nuevamente, ya que en esta parte se ha avanzado en el proceso y los estudiantes tienen un mejor dominio en el acceso y la realización de las actividades. Se llevará a cabo el mismo formato usado en el seguimiento y tendrá la misma finalidad. Ver anexo M.

3.4 Análisis de Resultados

3.4.1 Análisis de los instrumentos de diagnóstico

3.4.1.1 Observación Directa

Al realizar la observación directa a los 30 estudiantes del grado noveno se pudo determinar que los estudiantes no solo requieren de una clase para comprender la importancia de las Competencias Ciudadanas, necesitan una guía práctica donde puedan aprender y fortalecer los temas que están inmersos dentro de estas, ya que al repasar de una forma distinta se afianza aún más lo aprendido. Día a día se observó que existen conflictos que son evidentes dentro del aula de clase y entre las bromas que se hacen se puede determinar cierto grado de irrespeto y discriminación por condiciones diversas, como lo son estudiantes que van muy bien académicamente o por el simple hecho de usar lentes ya son parte de burla en el aula. Al mismo tiempo en las clases lúdicas algunos estudiantes son indisciplinados y ofensivos con sus compañeros y aunque no utilicen palabras grotescas si hay cierto grado de grosería. Durante la jornada del Gobierno Escolar faltó mucho más liderazgo por parte de los candidatos y esto es fundamental en un proceso democrático, dentro de esto se determinó la falta de manejo en cuanto a temáticas sobre el proceso de paz como tema actual relevante en nuestro país y que conlleva a

reafirmar los valores del respeto y tolerancia hacia los compañeros y docentes. Por último es necesario aprender a respetar las diferencias con los demás en todos los aspectos

Por lo tanto, a partir de este diagnóstico se llega a la conclusión de que las Competencia Ciudadanas deben ser trabajadas.

Al realizar esta observación constante y predeterminada se llega a la conclusión que la población objeto, necesita realizar actividades que les ayuden a fortalecer su área de convivencia ligada a las Competencias Ciudadanas. Una de las debilidades que se pudo establecer es la falta de implementación de actividades elaboradas y guiadas a través de herramientas didácticas y tecnológicas.

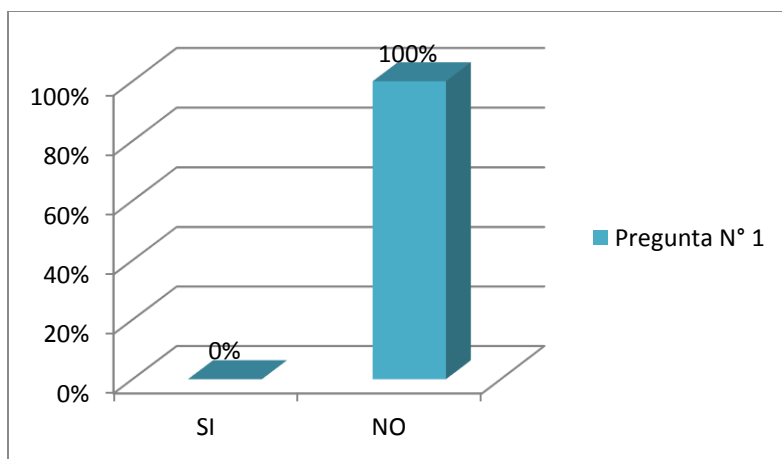
Al mismo tiempo hace falta que se articulen actividades mediadas por TIC, ya que solo en sistemas ven ciertas temáticas pero aun así falta que la virtualidad incursione en las diversas asignaturas. Entonces la segunda conclusión radica en poder articular la temática elegida con una herramienta didáctica y tecnológica. Pero para esto se debe realizar una reestructuración dentro de la institución educativa para poder crear y ejecutar las diversas asignaturas.

3.4.1.2. Análisis Encuesta a Docentes

En esta encuesta se pretende saber con los docentes si las Competencias Ciudadanas son trabajadas de una forma creativa y tecnológica teniendo en cuenta las Tic dentro de la educación. Además se plantean algunas herramientas tecnológicas como opción para elegir y aplicar y dentro de esta que recurso se podría implementar. Este análisis es tipo cuantitativo.

Pregunta N° 1. ¿Dentro del plan curricular de la institución se encuentran las Competencias Ciudadanas inmersas, cree usted que se trabaja verdaderamente la temática y de una forma tecnológica?

Gráfica 1. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 1.

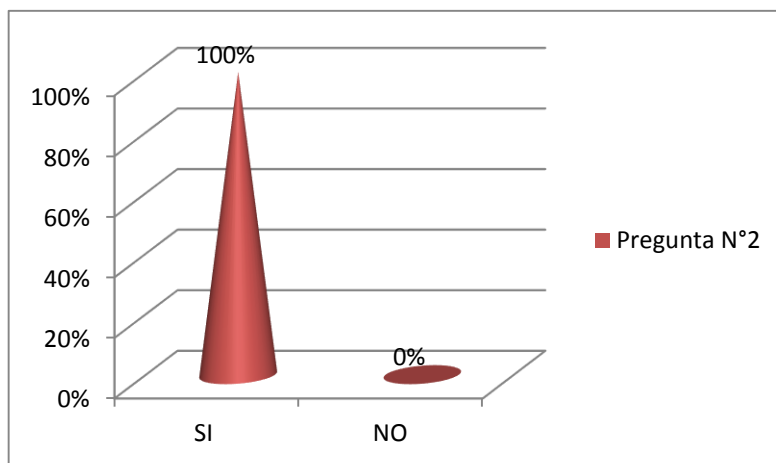


Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: Al realizar el análisis se tuvo en cuenta que el total de docentes fueron (5) y están de acuerdo que no se trabajan las Competencias Ciudadanas, dentro del currículo y mucho menos se lleva a cabo una práctica tecnológica en donde se vea inmerso dicho proceso, es por esto que se decide emprender con el tema y trabajar con la población objeto partiendo de la problemática pre establecida, ya que no solo sirve para su crecimiento sino que al mismo tiempo hace parte importante de las pruebas Saber para grado Noveno.

Pregunta N° 2: ¿Cree usted importante la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas (TIC) para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas?

Gráfica 2. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 2.

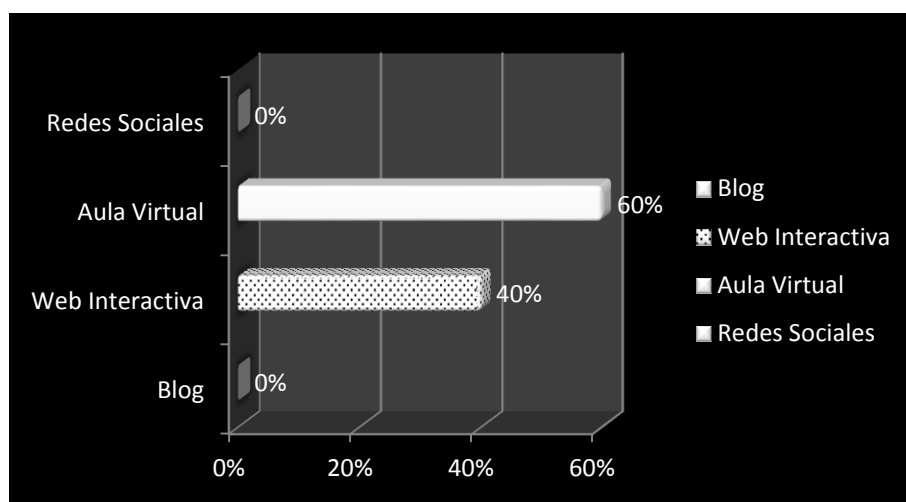


Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: Se encuentra que la totalidad de los docentes les gustaría implementar las herramientas tecnológicas, con la finalidad de fortalecer el conocimiento previo de las Competencias Ciudadanas, esto ayuda a cumplir el objetivo general del proyecto el cual está encaminado en fortalecer cada uno de los ejes de estas competencias como área de formación integral del estudiante.

Pregunta N° 3: De las siguientes herramientas tecnológicas, ¿Cuál le gustaría implementar para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas?

Gráfica 3. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 3.



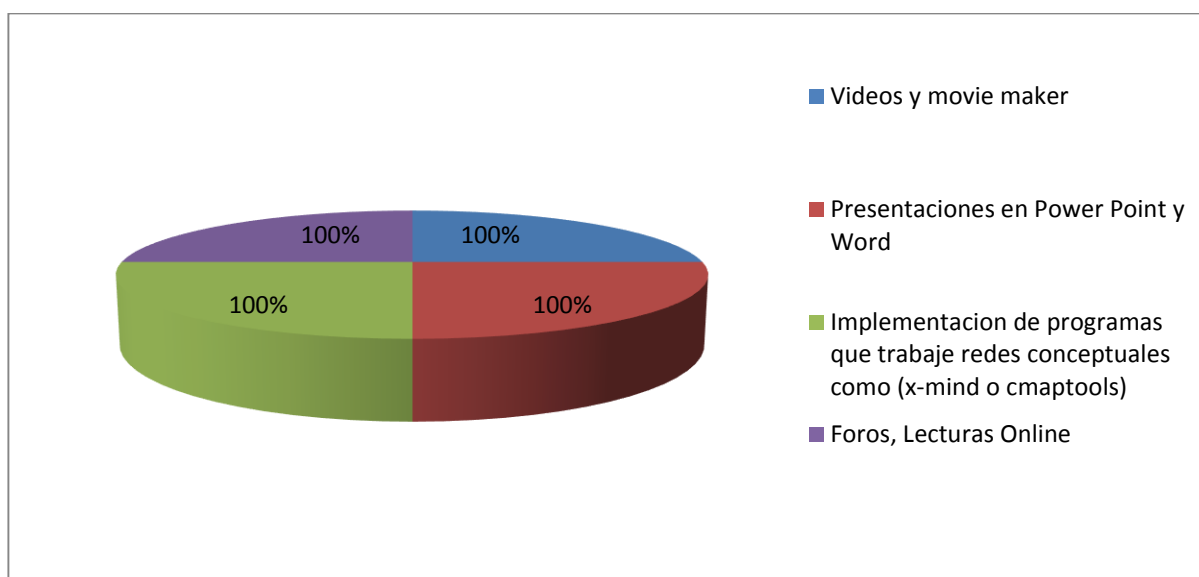
Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: en esta pregunta se puede deducir que ni las redes sociales ni el blog son relevantes para los docentes a la hora de implementar un trabajo pedagógico utilizando las herramientas tecnológicas, mientras que en un porcentaje más alto encontramos con respuestas a favor del aula virtual y la web interactiva, se evidencia que estas temáticas generan impacto en la muestra docente, ya que requieren un mayor esfuerzo para su creación y continuación es importante tener en cuenta que los docentes prefieren herramientas donde el

estudiante trabaje más y su proceso de aprendizaje tenga una mayor relevancia tanto en lo académico como disciplinario dando así cumplimiento al segundo objetivo del proyecto.

Pregunta N° 4: De los siguientes recursos digitales, ¿Cuál sería el más apropiado para la enseñanza de las competencias ciudadanas? Puede marcar más de una opción.

Gráfica 4. Encuesta Inicial para Docentes – Pregunta N° 4.



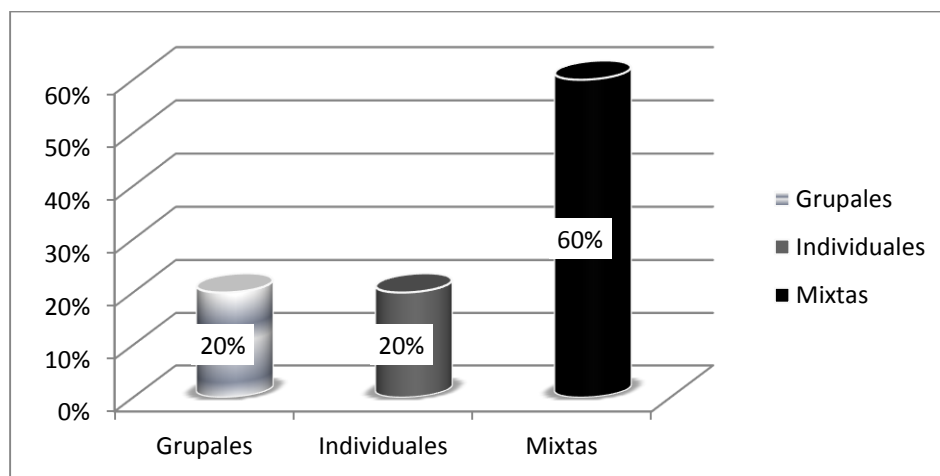
Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: Todos los Recursos Digitales expuestos en esta encuesta, son de gran impacto, pues se observa que los docentes encuestados tienden a elegirlos todos para fortalecer su práctica pedagógica en cuanto a Competencias Ciudadanas, ya que dentro de la herramienta se pueden aplicar todos estos y crear una amplia gama de posibilidades que articulen tanto los temas

y las actividades, esto permite que se cumpla el segundo objetivo del proyecto el cual está encaminado en el diseño e implementación de recursos didácticos y tecnológicos.

Pregunta N° 5: ¿Cómo implementaría las actividades en clase?

Gráfica 5. Encuesta Inicial a Docentes – Pregunta N° 5.



Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: El trabajo Mixto, refleja la importancia del aprendizaje colaborativo, por lo tanto la mayoría de docentes entrevistados (3), prefieren que los estudiantes trabajen de forma mixta, pues la socialización hace parte fundamental dentro de las Competencias Ciudadanas, ya que el ser humano es un ente social por naturaleza y con el fin de cumplir con el segundo objetivo

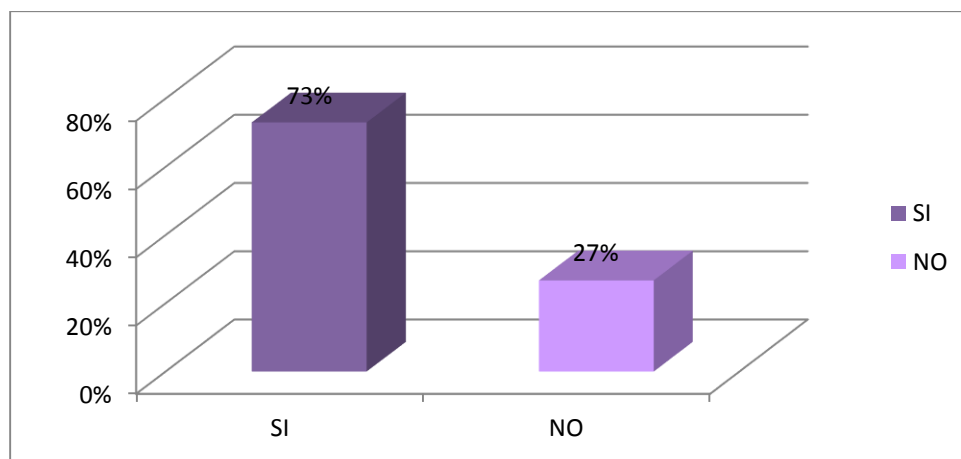
es necesario saber en qué momentos pueden ser individuales, grupales o mixtas permitiendo así ser un trabajo colaborativo de tipo b-learning.

3.4.1.2.1. Encuesta a estudiantes

Se pretende la misma idea que en la de los docentes, establecer la necesidad dentro de la población y que herramienta didáctica y tecnológica es la más adecuada para trabajar con los estudiantes.

Pregunta N° 1. ¿Dentro de su clase de Ciencias sociales han implementado actividades sobre Competencias Ciudadanas?

Gráfica 6. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 1.



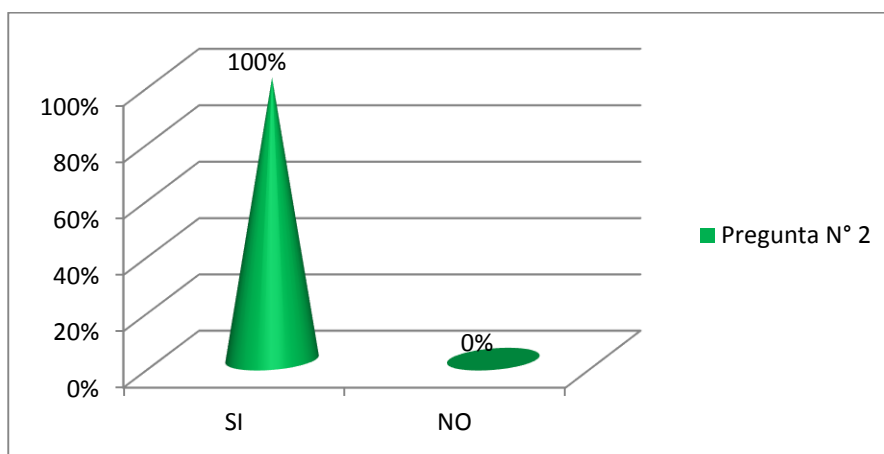
Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: Al realizar el análisis de la encuesta a los estudiantes se observa que la mayoría de estudiantes (22), están de acuerdo que en clase de Sociales se realizan actividades acerca de las competencias ciudadanas, sin embargo 8 de ellos, dicen que nunca han trabajado esta temática, lo que conlleva a pensar que algunos estudiantes no tienen en claro que son las

Competencias Ciudadanas y por tanto se hace un trabajo puntual dirigido a aclarar dudas, enseñar y fortalecer todo lo referente al tema. Partiendo de este interrogante se da cumplimiento al primer objetivo que permite identificar algunas estrategias que favorezcan el fortalecimiento en la enseñanza-aprendizaje de las Competencias Ciudadanas.

Pregunta N° 2: ¿Le gustaría aprender más y fortalecer los conocimientos acerca de las Competencias Ciudadanas, a través de herramientas didácticas y tecnológicas?

Gráfica 7. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 2.

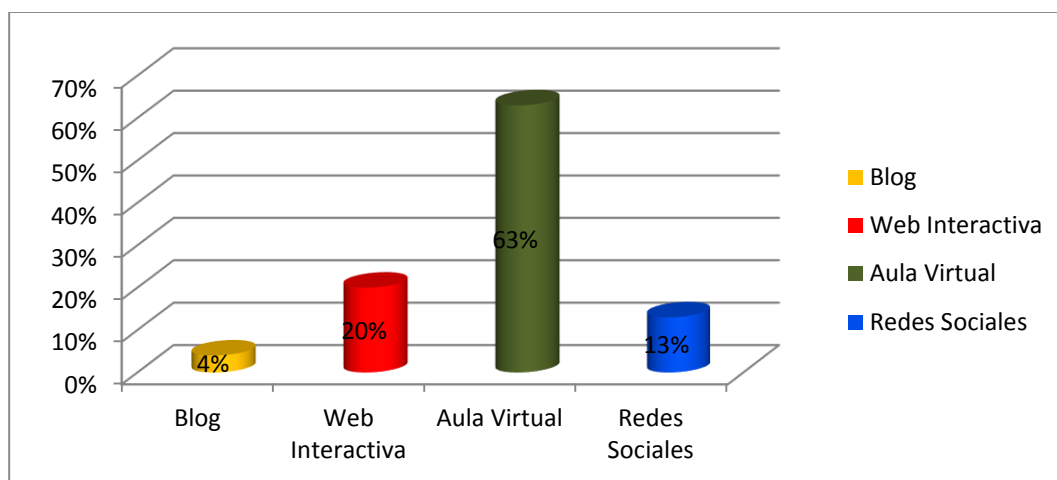


Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: El total estudiantes entrevistados coinciden de manera positiva en que si les gustaría que se presentaran las Competencias Ciudadanas mediante herramientas tecnológicas para poder fortalecer el proceso. Teniendo en cuenta este resultado el grupo de grado noveno quiere aprender de una forma distinta a estar dentro de un aula de clase, lo cual permite la incursión de las TIC en la temática y su fortalecimiento.

Pregunta N° 3: De las siguientes herramientas tecnológicas, ¿Cuál le gustaría utilizar para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas?

Gráfica 8. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 3.



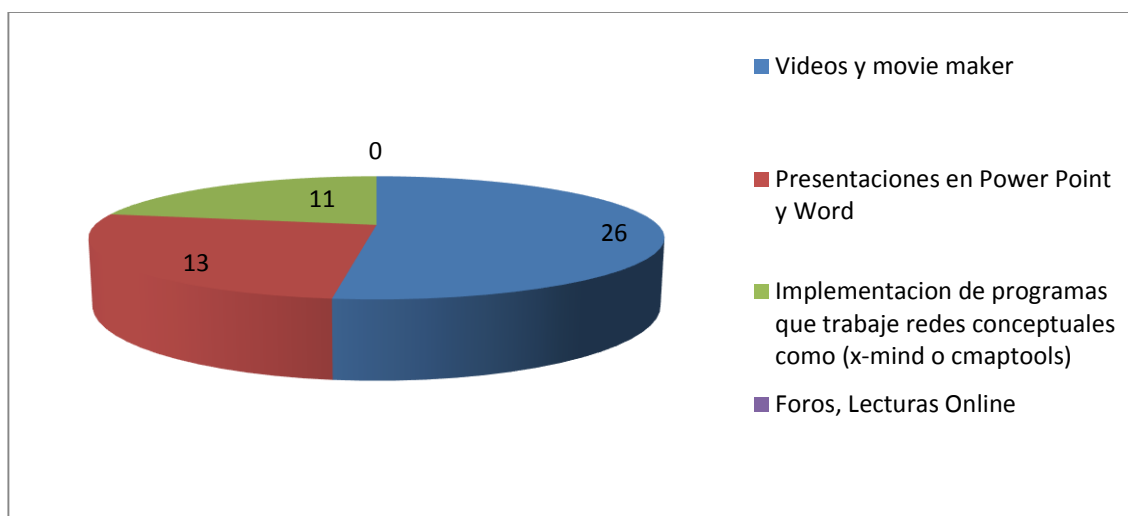
Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: Se observa que las herramientas tecnológicas son llamativas para los estudiantes, reflejado en las respuestas dadas, se pueden analizar las tendencias que se tienen hacia una y otra herramienta, en donde el aula virtual tiene mayor relevancia, sin desconocer que las demás no sean descartadas por los estudiantes, es importante tener en cuenta que el grupo tiene un leve conocimiento de cada una de las herramientas pero por elección libre e individual el aula

virtual será la herramienta que se desarrolle teniendo en cuenta el primer objetivo y el segundo con su diseño e implementación.

Pregunta N° 4: ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales le llama la atención para fortalecer las competencias ciudadanas? Puede marcar más de una opción.

Gráfica 9. Encuesta Inicial para Estudiantes – Pregunta N° 4.



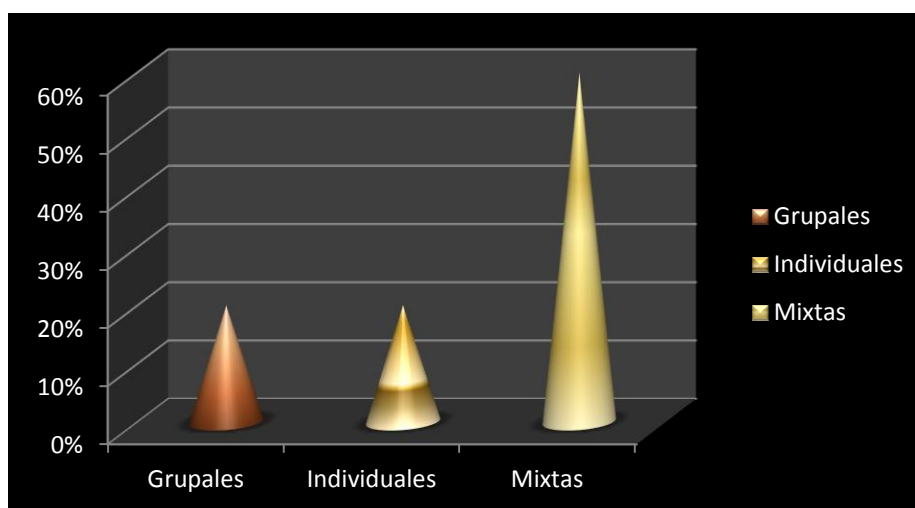
Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: Dentro de los recursos digitales presentados a los estudiantes se ve reflejada una tendencia ausente de la lectura online, lo que permite a los docentes crear estrategias para motivar a los estudiantes a que adquieran el proceso lector, e incentivar la comprensión lectora, por otro lado los videos y movie maker, tiene una relevancia alta lo cual motiva al estudiante en su proceso creativo, artístico y comunicativo, las actividades ya usuales para ellos

como escritos en Word o presentaciones en power point siguen teniendo gran importancia ya que se les facilita su manejo, pues es algo ya ejecutado por ellos. Por último los programas que trabajan redes conceptuales tienen una baja aceptación pero se tiene en cuenta que los estudiantes no han trabajado a lo largo de los años con herramientas tecnológicas, para esto dentro del diseño de la herramienta se tendrán en cuenta estos aspectos.

Pregunta N° 5: ¿Cómo le gustaría trabajar las actividades?

Gráfica 10. Encuesta Inicial a Estudiantes – Pregunta N° 5.



Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: Los estudiantes, están acordes con los docentes en cuanto a que el trabajo mixto, permite un mejor proceso en el aprendizaje y fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas, esta decisión hace viable la posibilidad de diseñar e implementar todas las actividades de forma mixta, ya que tanto individual o grupal dan facilidad para su ejecución, con lo cual se afirma lo establecido en el proyecto como una aprendizaje de tipo b-learning y se da cumplimiento al primer objetivo del proyecto.

3.4.2. Análisis instrumentos de seguimiento

3.4.2.2. Encuesta a estudiantes

Continuando con el análisis, siguen las actividades de seguimiento. En esta parte ya se entregaron los usuarios y contraseñas a los estudiantes para que pudieran interactuar en el Aula Virtual y teniendo en cuenta esto se llevaron al aula de sistemas donde pudieron observar y participar activamente en ella. Luego de esto se aplicó una encuesta con preguntas estilo abierta con respuesta Si o No y argumentando él porque de su determinación.

Para realizar un análisis detallado y fijo hacia la temática se ha decidido realizar rejillas de evaluación, en las cuales se analiza cada pregunta con su respuesta teniendo en cuenta el margen general de 30 alumnos. Estas rejillas están compuestas por el encabezado con fecha y el objetivo de esta, posterior a esto se encuentra tipificada la pregunta y el análisis efectuado a los 30 estudiantes.

3.4.2.2.1. Rejilla de análisis

Tabla 2. Rejilla de Análisis encuesta sobre el Aula Virtual.

Encuesta a estudiantes del Grado Noveno de Bachillerato sobre la visualización e interacción con el Aula Virtual de Competencias Ciudadanas	
Fecha: Julio 29 de 2016	Objetivo Determinar el impacto que tuvo la presentación del Aula Virtual en la sala de sistemas y la interacción que tuvieron los estudiantes.

<p>Pregunta N° 1 ¿El acceso al Aula Virtual le pareció sencillo o se le dificultó? ¿Por qué?</p>	<p>Análisis Cualitativo El total de estudiantes argumentan que el acceso fue sencillo, gracias a la explicación de los docentes, organización, conocimientos previos para ingresar a páginas web y los usuarios y contraseñas que fueron asignados. Desde el inicio el Aula fue elegida cumpliendo a cabalidad el primero y segundo objetivo del proyecto. Es importante tener en cuenta que hay una completa articulación de los ejes de las Competencias Ciudadanas dentro de la herramienta</p>
<p>Pregunta N° 2 ¿Cree que la presentación de la plataforma es adecuada y llama su atención?</p>	<p>La gran mayoría argumenta que la plataforma es muy sencilla y que les gustaría que tuviera más animaciones y que los colores fueran más llamativos. Otros admiten que está organizada y que toda la información adjunta se encuentra en programas dinámicos y las secciones permiten un ingreso fácil. A través del proceso los investigadores han tenido en cuenta las recomendaciones dadas para mejorar, en este caso es comprensible la exigencia de los estudiantes. Pero se tiene en cuenta que se elaboró en Moodle y este programa es de tipo software libre.</p>
<p>Pregunta N° 3 ¿Según lo explicado por su docente las unidades y actividades corresponden a la temática?</p>	<p>Todos los estudiantes opinan que tanto las unidades como las actividades están centradas en cuanto al tema y permiten entender la importancia de las Competencias Ciudadanas en su proceso formativo destacando el conflicto y el proceso de paz como una herramienta fundamental que les ayudará en las pruebas saber de este año. Al mismo tiempo se tuvo en cuenta que los estudiantes ya conocían sobre la temática, lo cual está especificado en la justificación de la problemática dentro de este escrito y hace parte del objetivo general del proyecto incluyendo las herramientas empleadas.</p>
<p>Pregunta N°4 De las actividades propuestas en cada unidad del Aula Virtual ¿Cuál o cuáles llamo más su atención y cuál cree que no le fomentó ningún interés? ¿Por qué?</p>	<p>Para todos los estudiantes es decir los 30 encuestados, la actividad que más llamó la atención fue el video que deben realizar en Movie Maker posterior a haber realizado el mapa mental, el cual está basado en las lecturas pdf, ya que es la primera vez que interactúan con este programa y les llama la atención para aprender el tema. Ciertos estudiantes argumentaron la única actividad que no llamo mucho la atención fueron las lecturas en exceso argumentando que se cansaron y les hacía perder el hilo del aprendizaje. Es importante resaltar que el segundo objetivo del proyecto es el que acompaña esta pregunta.</p>

<p>Pregunta N° 5 Cree usted que a través de lecturas, ejercicios y participación en el foro se incrementa más el fortalecimiento de las Competencias ciudadanas en su área académica? ¿Por qué?</p>	<p>Todos los estudiantes argumentan que todos y cada uno de los ejercicios aumentan sus conocimientos tanto en el área como en la temática y que les sirve sobre todo para la presentación de la prueba Saber de este año, la cual incluye bastante temática referente a las Competencias Ciudadanas.</p> <p>Además aportan que se refuerza su convivencia tanto dentro como fuera del aula y mejoran todas las relaciones interpersonales con su entorno. Con la participación en el foro trabajan esta actividad de forma asincrónica y dan opiniones fortaleciendo así el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>
<p>Pregunta N° 6 ¿Se siente mucho más motivado al trabajar actividades virtuales? ¿Por qué?</p>	<p>El total de la población argumenta que su motivación es muy alta ya que se alejan un poco del papel y el lápiz y comienzan a interactuar en las TIC con menos presión, siendo esto mucho más lúdico, actualizado y que le permite sentirse cómodos desde su casa al realizar las actividades propuesta. Es importante tener en cuenta que estas respuestas van acompañadas de una argumentación y que su análisis cualitativo cumple con lo establecido en el enfoque del proyecto y al mismo tiempo con el objetivo general planteado.</p>
<p>Pregunta N° 7 ¿Al realizar actividades en grupo cree que exista una mejor comprensión de la temática? ¿Por qué?</p>	<p>La gran mayoría considera que las actividades grupales son interesantes y les permite establecer un vínculo con sus compañeros, pero que es necesario dar pautas de responsabilidad para que todos trabajen en conjunto y evitar inconvenientes en cuanto a la entrega de las tareas. Sin embargo resaltan que esto es positivo ya que se sustentan los unos a los otros y se puede reflejar la cooperación y colaboración. Esto ayuda a que la estrategia pedagógica haya tenido la acogida necesaria, puesto que solo actividades individuales no favorecen el modelo de educación actual y no permiten cumplir los objetivos establecidos.</p>
<p>Pregunta N° 8 ¿Fue positivo para usted haber estudiado los temas de Competencias Ciudadanas a través de una herramienta didáctica y tecnológica como lo es un Aula Virtual? ¿Por qué?</p>	<p>Todos sustentan que si fue bastante positivo ya que se fortalecen los conocimientos en la asignatura, aprenden a interactuar con Aula Virtuales, las cuáles serán trabajadas en la universidad. También dan a entender que cambia su estilo rutinario por un ambiente tecnológico y lúdico que les ayuda a ser estudiantes conocedores de los temas y mejores ciudadanos con valores. Estas respuestas son bastante favorables ya que el objetivo general se cumple aunque se deben tener en cuenta los cambios y las reformas para ser realizadas a la plataforma.</p>

<p>Pregunta N° 9 ¿Los docentes explicaron de manera adecuada la temática y el uso de la plataforma virtual, es decir, se sintió guiado a través del proceso? ¿Por qué?</p>	<p>El total de la población estudiantil afirmó que los docentes les guiaron y explicaron tanto el ingreso al aula como la participación en cada actividad, la visualización de los archivos y el manejo de los programas anexos a cada tarea. Les parece algo muy positivo y se encuentran motivados y emocionados pues argumentan que es la primera vez que trabajan actividades de la asignatura de sociales con herramientas didácticas y tecnológicas. El docente como guía y mediador en este caso con el proyecto cumplió su rol y permitió que la comunidad se relacionara en totalidad con el Aula. A este punto ya se puede determinar el impacto de la implementación de la herramienta y se trabaja el tercer objetivo del proyecto.</p>
<p>Pregunta N° 10 Comente una sugerencia para mejorar el Aula Virtual.</p>	<p>Los estudiantes afirman que la plataforma debe ser más animada, tener otros colores que sean más llamativos y tratar de evitar la publicidad presente en la página. Estas sugerencias son tenidas en cuenta y se articulan a los valores de las Competencias Ciudadanas ya que escuchar las opinión de otros hace parte de una cultura ciudadana. En este punto también se cumple con el tercer objetivo de la propuesta y se tiene en cuenta todos los aportes hechos por la población para estar siempre en pro de mejorar el Aula.</p>

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Al realizar un análisis general de la encuesta aplicada, se puede denotar un avance positivo frente a los objetivos establecidos, la población interactuó de una forma positiva en el Aula Virtual, les llamo la atención tanto la presentación, los temas y su división, la entrega de actividades, las lecturas, manejo de páginas web y los programas anexos que deben trabajar para poder entregar las tareas previamente establecidas.

Se tienen en cuenta al mismo tiempo las sugerencias que aportaron para mejorar el aula y sus opiniones en cuanto aspecto y presentación. Los investigadores trabajan en los respectivos arreglos de la plataforma para poder re implementar y volver a evaluar. Todo esto da cumplimiento a los objetivos propuestos dentro del proyecto y brinda un análisis inicial después de haber puesto en marcha el Aula Virtual.

3.4.2.2.2. *Entrevista a estudiantes*

En de la entrevista realizada a los estudiantes al terminar la aplicación del Aula Virtual, se puede analizar que los estudiantes han tomado una actitud muy positiva frente a la temática y la herramienta tecnológica, describen que se sienten motivados y que todas estas actividades enfocadas a la competencias ciudadanas les aporta no solo conocimientos sino que el fortalecimiento de lo que ya han aprendido al ser guiado por las TIC es mucho más lúdico y los aleja un poco del tradicionalismo con el que trabajan a diario en el aula. Por lo tanto teniendo en cuenta la problemática establecida se ha empezado a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Competencias Ciudadanas. Los investigadores creen que hasta el momento los objetivos se han cumplido y que las falencias presentadas se trabajan para ser mejoradas.

Entre las sugerencias dadas por los estudiantes se tiene en cuenta el tratar de realizar el aula un poco más llamativa en cuanto a colores, letra y presentación, pero que en general los temas, los archivos y los links a páginas web son adecuados y de fácil comprensión, esto da a entender que el objetivo de la creación y aplicación de la herramienta tecnológica si sirve como un medio de aprendizaje para la comunidad en general. También los estudiantes resaltan el dominio de la lectura constante y la disciplina que esto conlleva, creyendo de manera firme que esto servirá para sus pruebas saber que se realizarán en el mes de octubre.

3.4.2.2.3. *Diario de Campo - Investigadores*

Los investigadores realizan un diario de campo en el cual se especifica los análisis correspondientes a lo observado durante la aplicación de los instrumentos de seguimiento tanto en el salón de clase como en la sala de sistemas al trabajar con el Aula Virtual. Se tiene en cuenta el nombre del investigador, la fecha y hora de ejecución de las actividades.

El análisis que realiza el diario de campo abarca las vivencias observadas donde se tiene en cuenta todo lo que se puede ver durante la realización de cualquier actividad, luego la reflexión pedagógica en la cual el investigador enlaza sus conocimientos pedagógicos con los comportamientos de los estudiantes y las diversas acciones que se realizaron en la actividad, a continuación están los aprendizajes y conclusiones tanto de los estudiantes como de quien observa teniendo en cuenta cada aspecto que fue relevante y concluye según los objetivos marcados, por último está la reflexión meta cognitiva donde se expresa el verdadero conocimiento adquirido por los estudiantes y el docente, ya que siempre el proceso es reciproco.

Fue bastante positivo observar a los estudiantes y permitir compartir conocimientos, se pudo identificar diversas falencias en cuanto al manejo de las herramientas tecnológicas, aunque los estudiantes realizaron sus preguntas y trataron de trabajar lo mejor posible siempre buscando la guía de sus docentes. Es durante este proceso que se puede concluir que toda actividad virtual necesita la guía del profesor para que se puedan despejar las dudas. Es importante tener en cuenta que dentro de la problemática establecida al inicio del proyecto que el comportamiento en ocasiones no es muy favorable pues falta tolerancia entre uno y otros y más aún la falta de un conocimiento y dominio claro de las Competencias Ciudadanas pero con la implementación de la herramienta se ha visto una mejor actitud pero se deja para un análisis futuro los cambios en cuanto al comportamiento y el manejo de valores de cada uno de los estudiantes, ya que esto no se denota de un día para otro toma un tiempo prudencial que permite su mejoramiento gradualmente.

3.4.3. Análisis instrumentos de Evaluación

3.4.3.1. Encuesta a Estudiantes

Después de haber aplicado los instrumentos de seguimiento, los estudiantes ingresaron con su usuario y contraseña en casa y debían trabajar realizando las actividades indicadas en el Aula

Virtual, entre esta encontramos lectura en formato pdf, videos en you tube, visita páginas web, presentaciones en power point y diversos documentos, los cuales hablan claramente sobre las temáticas trabajadas en las Competencias Ciudadanas y que hacen parte de las pruebas Saber de 9°.

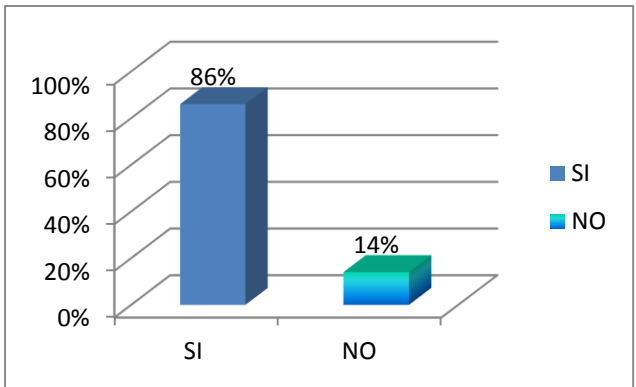
La actividad de evaluación se realizó llevando a los estudiantes a la sala de sistemas por grupos donde se realizó una guía para que navegaran e interactuaran en el foro expuesto, allí podían compartir ideas con todos sus compañeros. Además tuvieron la oportunidad de preguntar y resolver todas las dudas que se hayan presentado durante la ejecución de tareas en casa.

Se evidenció bastante participación a la hora de preguntar, puesto que para ellos era la primera vez que trabajaban actividades virtuales y los programas para realizar ciertas tareas, por lo tanto los docentes guiaron y explicaron ciertos procesos dentro del Aula Virtual.

Para realizar el análisis detallado se realizará de forma cualitativa y cuantitativa teniendo en cuenta las preguntas realizadas a la población, para esto se elabora la rejilla de análisis, teniendo en cuenta las preguntas, sus respuestas 30 estudiantes. La rejilla tendrá los mismos aspectos inmersos que la realizada en los instrumentos de seguimiento y se agrega las gráficas que demuestran el análisis cuantitativo.

Dentro de este análisis se tiene en cuenta la aplicación por segunda vez del diario de campo en el cuál los investigadores manifiestan lo que observaron al evaluar el Aula, ya que es la segunda aplicación dentro del aula de sistemas del colegio pero se debe partir de que cada uno de los estudiantes posee un usuario y participa desde su casa. Se pudo evaluar el manejo y control de la información inmersa y el verdadero aprendizaje que los estudiantes tuvieron con el manejo de la herramienta tecnológica, ya que realizan comentarios, preguntan y establecen una relación con el docente que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

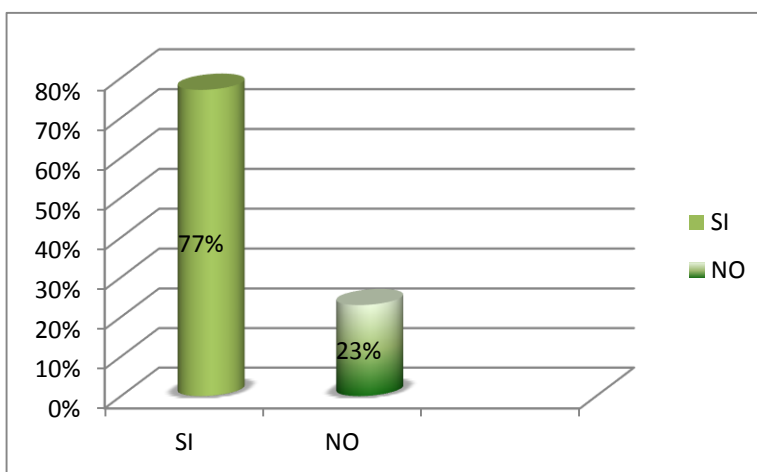
3.4.3.2. *Rejilla de Análisis***Tabla 3.** Rejilla de Análisis encuesta evaluación Aula Virtual.

Encuesta a estudiantes del Grado Noveno de Bachillerato sobre la visualización e interacción con el Aula Virtual de Competencias Ciudadanas	
Fecha: Agosto 9 de 2016	Objetivo Analizar el impacto que tuvo la herramienta tecnológica en los estudiantes y comprender si verdaderamente se pudo fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta el aula y sus cambios.
Pregunta N° 1 Desde que le fue entregado el usuario y la contraseña ¿Ha ingresado de forma rápida y segura al Aula Virtual de Competencias Ciudadanas? ¿Por qué?	Análisis Cuantitativo Gráfica 11. Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 1  <p>Fuente: Autoría propia de los investigadores.</p> <p>Interpretación: El 86% de la población es decir 26 de los 30 estudiantes han podido ingresar de forma rápida y segura Al Aula mientras un 14% es decir 4 estudiantes tuvieron algunos inconvenientes. Este porcentaje es importante para determinar la gran participación de la población.</p> <p>Análisis Cualitativo Los 26 estudiantes argumentan que si han podido ingresar con facilidad desde que les fue entregado el usuario y contraseña. Argumentan que este usuario es fácil de aprender gracias a una buena señal de internet. Teniendo en cuenta el análisis este porcentaje de participación da a atender que el objetivo general se ha cumplido y aunque no fue en su totalidad para estar iniciando los resultados son bastantes positivos teniendo en cuenta el grado de participación y acogida del Aula Virtual y la temática inmersa en ella.</p>

Pregunta N° 2

¿Cree que la presentación del Aula ha mejorado desde la primera vez que la observó?

Los otros 4 estudiantes tuvieron dificultad al ingresar y según lo analizado esto sucedió porque algunos de ellos no introducían bien la contraseña y una estudiante bloqueó el usuario. Por lo tanto se puede concluir que el ingreso fue positivo y el único aspecto negativo que sucedió fue por dificultades de señal o falta de concentración de los estudiantes. Estas dificultades se deben corregir con el paso del tiempo teniendo en cuenta la continuidad del proyecto.

Análisis Cuantitativo**Gráfica 12.** Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 2

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: El 77% de la población es decir 23 de los 30 estudiantes creen que ha mejorado la presentación del Aula mientras un 23% es decir 7 estudiantes creen que sigue igual, para esto se debe tener en cuenta que es alto el porcentaje y se puede deducir que la plataforma si ha presentado un cambio significativo pero faltan algunas mejoras.

Análisis Cualitativo

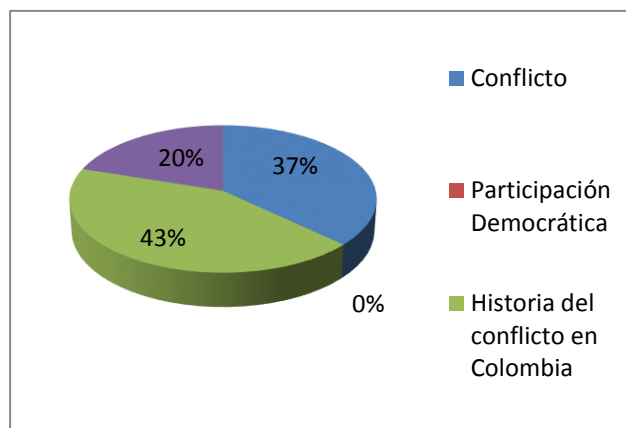
La gran mayoría argumenta que la plataforma ha tenido cambios sencillos ya que no eran muchos los que se debían realizar, varios estudiantes comentaron que se veía mejor y que al ser sencilla no permitía ninguna distracción. Algunos estudiantes dijeron que no notaban un cambio sustancial que siempre se veía adecuada para los temas. Anexan que ya les parece mucho más fácil su manejo y que ahora es más interactiva que antes. Esto nos arroja una conclusión muy positiva teniendo en cuenta que los cambios que se realizaron fueron sencillos ya que el Aula en Moodle presenta

Pregunta N° 3

¿Cuál fue la temática de Competencias Ciudadanas que usted cree se fortaleció más y dio aportes positivos para su aprendizaje?

- El conflicto
- Participación Democrática
- Historia del Conflicto en Colombia
- Nación Multiétnica y pluricultural.

publicidad. Por lo tanto se dio cumplimiento a los objetivos propuestos teniendo en cuenta el proceso y su continuidad mejorando todo aquello que no haya sido 100% satisfactorio.

Análisis Cuantitativo**Gráfica 13.** Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 3

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: El 37% es decir 11 estudiantes creen que fortaleció la unidad de Conflicto, ningún estudiante cree que la unidad de Participación Democrática no le brindó aportes positivos, es decir, no llamó su atención. El 43% es decir, 13 estudiantes creen que se fortaleció la unidad de Historia del Conflicto en Colombia y el 20% restante es decir, 6 estudiantes han reforzado el tema de Nación multiétnica y pluricultural.

Análisis Cualitativo:

En esta pregunta se puede evidenciar que el fortalecimiento de los temas fue muy variado, ya que los estudiantes opinaron por tres de las cuatro unidades teniendo la unidad de Historia del Conflicto en Colombia, más relevancia que las otras mientras la unidad de participación democrática no fue de su atención y no fue fortalecido. La unidad de conflicto tuvo una participación media y la unidad de nación Multiétnica y pluricultural fue la más baja.

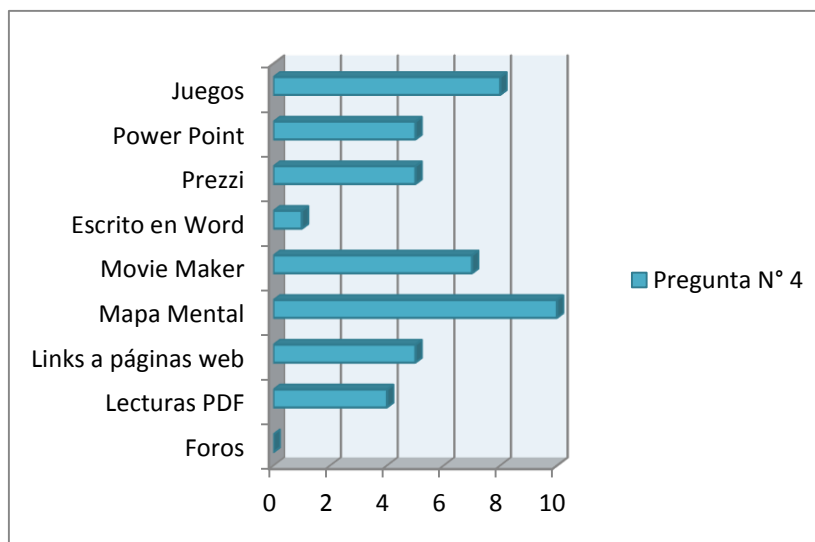
Es importante seguir fortaleciendo los temas y tratar en lo posible de que la Participación democrática haga parte del proceso y pueda llamar la atención de los estudiantes. Teniendo en cuenta los objetivos propuestos en el proyecto las temáticas de Competencias Ciudadanas son relevantes para los estudiantes, y que en su gran mayoría hubo una muy buena participación. Y aunque la unidad de participación democrática no haya tenido tanta relevancia se

Pregunta N°4

¿Qué actividad fue la que más le llamo la atención de las cuatro unidades trabajadas?

- Foros
- Lecturas PDF
- Links a página web
- Mapa Mental
- Movie Maker
- Escrito en Word
- Prezzi
- Power point
- Juegos

toma como un buen punto de partida para fortalecer e incentivar en los estudiantes.

Análisis Cuantitativo**Gráfica 14.** Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 4

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: El mapa mental fue la actividad que más gustó por los estudiantes teniendo un total de 10, luego está la actividad de juego con 8 estudiantes, le sigue el trabajo de movie maker con 7 estudiantes y así por cada actividad. Los links web, prezzi y power point con 5 estudiantes, los foros con 2 estudiantes y los escritos en Word con 1 estudiante. Todos los recursos didácticos y tecnológicos fueron trabajados por los estudiantes y como en toda ejecución de un proyecto unos gustaron más que otros pero las temáticas se articularon a estos de manera creativa y variada.

Análisis Cualitativo

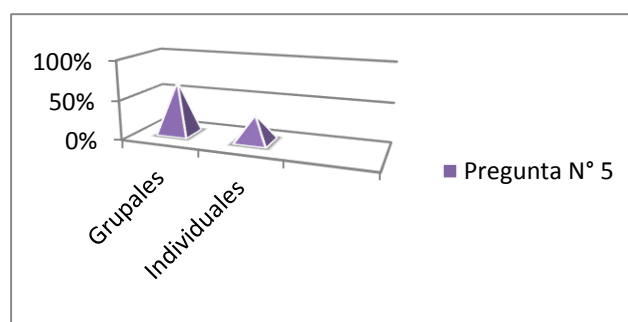
Analizando la información recolectada la actividad de mapa mental ha sido la que más gustó y llamo la atención a la gran mayoría de los estudiantes, siguiéndole los juegos y videos en movie maker. Los links a las páginas web, lecturas en PDF, power point y prezi tuvieron una participación media pero siguen siendo de agrado para la población. Por último encontramos los escritos en Word y los foros, los cuales tienen una baja aceptación. Es necesario que se refuercen cada una de estas temáticas y hacer ver a los estudiantes que cada una es importante y sirve para el

Pregunta N° 5

¿Qué actividades le gustaron más? ¿Por qué?

aprendizaje y su formación personal. La lectura debe ser siempre una finalidad primordial para el docente ya que se encuentra inmersa en todos los procesos.

Teniendo en cuenta el tercer objetivo específico la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas mediadas por TIC que en este caso es el Aula Virtual han fortalecido el proceso de enseñanza y aprendizaje no solo por los temas sino que se da una articulación con la informática y el manejo de programas variados que brindan conocimientos prácticos para el grupo de estudiantes.

Análisis Cuantitativo**Gráfica 15. Encuesta Evaluación Estudiantes Pregunta N° 5**

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Interpretación: El 67% de la población es decir, 20 estudiantes creen que las actividades grupales fueron las que más gustaron y el 33% es decir 30 estudiantes creen que las actividades individuales fueron mejor y de su agrado. Se puede comprender que la gran mayoría prefiere compartir las actividades con algún compañero y es más bajo el porcentaje de quien prefiere trabajar individual.

Análisis Cualitativo

Se evidencia que la población prefiere las actividades grupales aunque en la argumentación comentaron que las actividades mixtas también les llamaron la atención. Por otra parte las actividades individuales tuvieron una baja aceptación pero aun así muchos argumentan que al trabajar de forma individual se hace más fácil de realizar cada actividad.

Los docentes pueden animar a la población a que trabajen de forma mixta ayudando a complementar el trabajo colaborativo como estrategia pedagógica y da al mismo tiempo un aspecto bastante positivo al objetivo general partiendo de la problemática establecida. El fortalecer se da en todos los momentos de la enseñanza – aprendizaje, por lo tanto las Competencias

	Ciudadanas se pueden articular con cualquier recurso siempre y cuando se trabaje bajo la normatividad predeterminada.
--	---

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

3.5. Diagnóstico

El fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas a través de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas, permitió que la población pudiera interactuar con el Aula Virtual. Se observó que los estudiantes necesitaban con urgencia realizar actividades de tipo virtual para poder adquirir nuevos conocimientos o afianzar los que ya tenían, es que no solamente se fortalecía la temática sino que además aprendían cosas nuevas en cuanto al manejo de los equipos de cómputo y páginas web.

La gran mayoría interactuó en casa con el Aula y realizaban preguntas al llegar al salón de clase, ya que estas incógnitas ayudaban a su proceso de formación. En cuanto a la temática se notó un cambio en el dominio de los conceptos, ya que todos comentaban la importancia de respetar, ser tolerantes, participar en los procesos democráticos y valorar las diferencias étnicas dentro y fuera del aula de clase. Con la implementación de las actividades también se da un gran paso al proceso lector mediado por la tecnología lo cual sirve de soporte a la hora de realizar las pruebas Saber que para este año están destinadas a fortalecer las competencias ciudadanas.

Capítulo 4. Propuesta

4.1. Título de la Propuesta

COMPETENCIAS CIUDADANAS

¡UNA NUEVA FORMA DE VIVIR!

4.2. Descripción

Esta propuesta denominada fortalecimiento de las competencias ciudadanas a través de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas a estudiantes de grado noveno, busca fomentar formas de aprendizaje diversas, novedosas, entretenidas y lúdicas, en donde los estudiantes de grado noveno del Colegio San Luis de Zipaquirá, comprendan la importancia de las competencias ciudadanas, fortaleciendo la temática y las diversas habilidades cognitivas , emocionales y comunicativas por medio de la herramienta llamada Aula Virtual.

Esta aula virtual, es un mecanismo novedoso que permite la participación activa de los estudiantes, mejorando la interacción entre ellos, para que desde un trabajo cooperativo construyan conocimientos que les sirvan para desenvolverse en un ambiente en donde puedan resolver situaciones problemas, y desarrollen habilidades individuales y colectivas.

A través de esta propuesta, los estudiantes podrán conocer las competencias ciudadanas y la importancia para su diario vivir.

4.3. Justificación

Promover la puesta en práctica de competencias ciudadanas, se ha convertido hoy en día en un desafío para las diversas instituciones educativas, pues es evidente que nuestras sociedades carecen de estas prácticas, lo que se evidencia en la falta de tolerancia ante situaciones diversas de interacción con el otro, la falta de respeto hacia la diferencia de pensamiento y opinión en torno a

cualquier tema o situación, la ausencia de valores por el reconocimiento y respeto hacia la diversidad de competencias o dificultades de las personas, entre otras situaciones.

Las instituciones se ven obligadas, de cierta forma, a implementar iniciativas que propendan por la transformación de sus comunidades, puesto que éstas son sometidas a evaluación, no sólo por parte de entidades estatales, sino también por parte de la misma sociedad en la que se encuentran.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, al igual que los datos obtenidos de las observaciones realizadas por los investigadores, surge esta iniciativa de desarrollar un proceso de fortalecimiento de competencias ciudadanas con los estudiantes de grado noveno, con el fin de vincular sus procesos de aprendizaje e interiorización de cada competencia, por medio del uso de herramientas tecnológicas.

Este curso propone diversos contenidos que se encuentran articulados en tres ejes básicos que les permitirá participar y construir su propio conocimiento mediante artículos digitales, trabajo colaborativo, actividades principales en el AULA VIRTUAL con diversos objetos virtuales (Colombia Aprende, 2016).

Todo esto, con el propósito de enriquecer los procesos formativos de los estudiantes que deben ser puestos en práctica dentro y fuera del aula.

Cada estudiante desempeñará un rol activo, participativo, esperando siempre dar lo mejor de sí para cumplir con las metas propuestas. Se espera que luego de realizar el proceso de aprendizaje, cada uno de los participantes comience un ejercicio de reflexión para poner en práctica las temáticas trabajadas en las diferentes experiencias de su vida cotidiana. Aunque la responsabilidad es de cada uno de los actores del proceso, quienes van a interactuar serán los encargados de reflejar los resultados de las actividades programadas en su forma de actuar.

Al mismo tiempo se pretende mantener una interacción activa entre el docente y los estudiantes, teniendo en cuenta que lo que se va a desarrollar es un proceso b-learning, en donde se alternen las actividades presenciales con las virtuales.

4.4.Objetivo

Para el planteamiento se tiene en cuenta el objetivo general de la propuesta de investigación “Fortalecer el proceso de enseñanza, aprendizaje y puesta en práctica de las competencias ciudadanas, a través de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas mediadas por las TIC.”

4.5.Estrategias y Actividades

Tabla 4. Planteamiento de estrategias y actividades del proyecto.

OBJETIVO GENERAL : Implementar herramientas tecnológicas, utilizando el Aula Virtual, que permita realizar el proceso de enseñanza- aprendizaje de las competencias ciudadanas		
OBJETIVOS ESPECIFICOS	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
1. Identificar algunas estrategias pedagógicas mediadas por TIC que favorezcan el proceso de fortalecimiento en la enseñanza-aprendizaje de las competencias ciudadanas	<ul style="list-style-type: none"> - Observación de los investigadores - Aprendizaje Colaborativo - Análisis y discusión en grupos. - Discusión y debates - Solución de casos 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar e identificar herramientas didácticas y tecnológicas mediadas por TIC que ayude a fortalecer las competencias ciudadanas teniendo en cuenta teorías. - Lectura documentos - Observación directa - Encuesta - Analizar la información.
2. Diseñar e implementar recursos didácticos y tecnológicos mediados por TIC, centrados en el desarrollo de competencias ciudadanas.	Investigadores: <ul style="list-style-type: none"> - Determinación de herramienta didáctica y tecnológica, (aula virtual). - Justificación de la herramienta a implementar. - Creación Aula virtual 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de Guía didáctica conformada por: *Diseño de cuatro guías, basadas en trabajo individual y trabajo colaborativo. - Distribución de cada unidad en dos actividades. - Creación aula virtual teniendo en cuenta los

	<ul style="list-style-type: none"> - Implementación de estrategia tipo b-learning (presencial y virtual). - Implementación de las temáticas de las competencias ciudadanas. <p>Población:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guía presencial del uso del aula virtual. - Trabajo en sala de sistemas con actividad individual y grupal. - Discusión y Debates - Actividad y aprendizaje en los grupos de las competencias ciudadanas. 	<p>parámetros establecidos en la guía didáctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación del aula virtual al grupo de estudiantes determinado. - Encuestas después de la aplicación del aula virtual. - Observación a los participantes (Diario de campo). - Encuestas de seguimiento del Aula Virtual
3. Determinar el impacto de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas mediadas por TIC para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de las competencias ciudadanas.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de información - Realización del diagnóstico de los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementación de la encuesta grupal. - Observación a los participantes - Análisis de los resultados.

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

4.6.Contenido

Este recurso informático seleccionado fue el aula virtual. Se creó con el propósito de Fortalecer el proceso de enseñanza, aprendizaje y puesta en práctica de las competencias ciudadanas a estudiantes del grado noveno del Colegio San Luis de Zipaquirá. Ver anexo N

Link para ingresar al curso: <https://emilraul.milaulas.com>

Se busca Cursos disponibles y se da clic en Competencias Ciudadanas grado noveno.

Manual de Navegación Completo anexo A.

Se ingresa por el usuario de administrador. Usuario: admin. Clave: ieJai1bu.

Aparecerá:

Figura 10. Pantallazo Inicio de Plataforma.

Bienvenidos a este curso de Competencias Ciudadanas "Una nueva forma de vivir" que tiene como fin fundamental, promover actitudes positivas que favorezcan la sana convivencia dentro y fuera del contexto educativo.



Fuente: Autoría propia de los investigadores.

¡Ya estás en el aula virtual! ¡Ahora a aprender a aprender! Ver anexo N estudiantes matriculados.

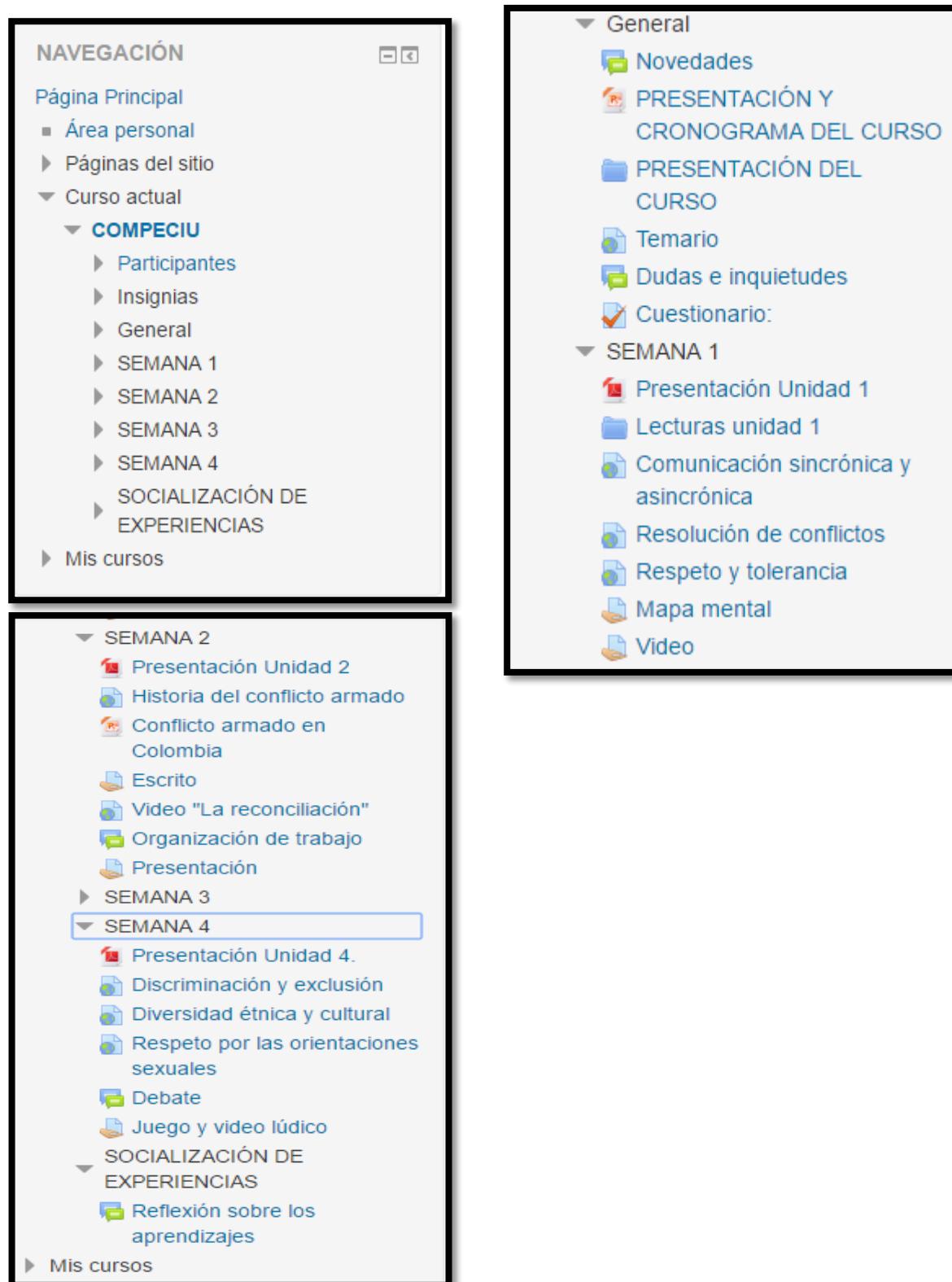
Dar clic en **COMPECIU**

El grupo investigador planeo el contenido del aula, para ello diseño la presentación del curso y las cuatro unidades que lo conforman, veamos:

- Cada Unidad tiene un calendario para el desarrollo y entrega de tareas.
- Se activaron e iniciaron los foros del aula
- Se diseñaron las actividades a desarrollar.
- Se activó el sistema de calificaciones
- Presentación del curso
- Temario

- Dudas e inquietudes.

Figura 11. Pantallazo presentación de Unidades



Fuente: Aula Virtual en Moodle (Emilraul, 2016).

UNIDAD 1: EL CONFLICTO

Presentación Unidad 1.

Presentación actividad 1 (Actividad 1, trabajo individual)

Lecturas Unidad 1

Comunicación Sincrónica y Asincrónica

Resolución de conflictos (Actividad 2 trabajo colaborativo)

Respeto y tolerancia

Mapa mental

Video.

Figura 12. Pantallazo Presentación Unidad 1.



Fuente: Aula Virtual en Moodle (Emilraul, 2016)

UNIDAD 2: HISTORIA DEL CONFLICTO EN COLOMBIA

Presentación unidad 2

Actividad 1 Trabajo individual.

Historia del conflicto armado

Conflicto armado en Colombia.

Escrito

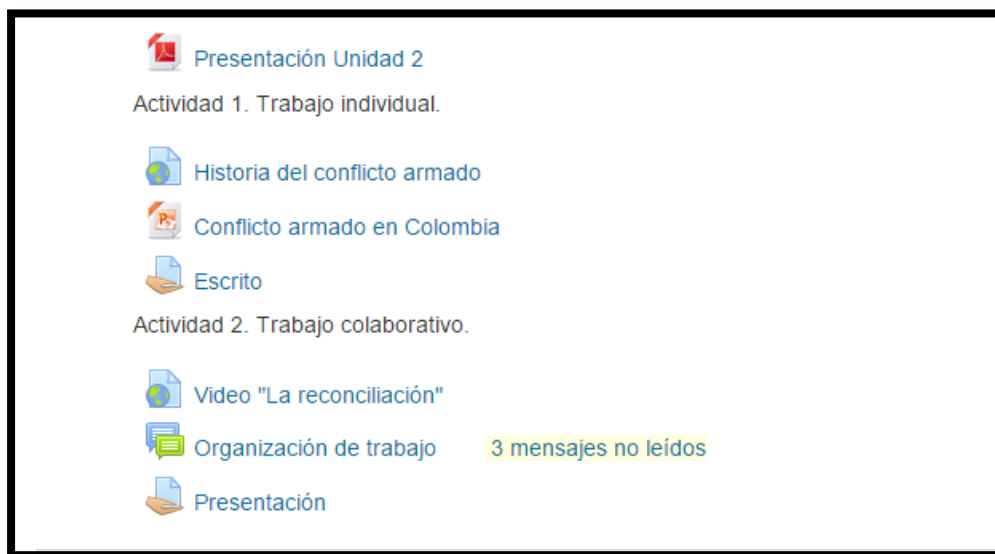
Actividad 2 Trabajo colaborativo

Video: La reconciliación

Organización del trabajo

Presentación

Figura 13. Pantallazo Presentación Unidad 2.



Fuente: Aula Virtual en Moodle (Emilraul, 2016)

UNIDAD 3. PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA.

Presentación unidad 3

Lecturas. (Actividad 1. Trabajo individual)

Mecanismos de participación ciudadana

Violaciones de los derechos humanos

Deberes y derechos

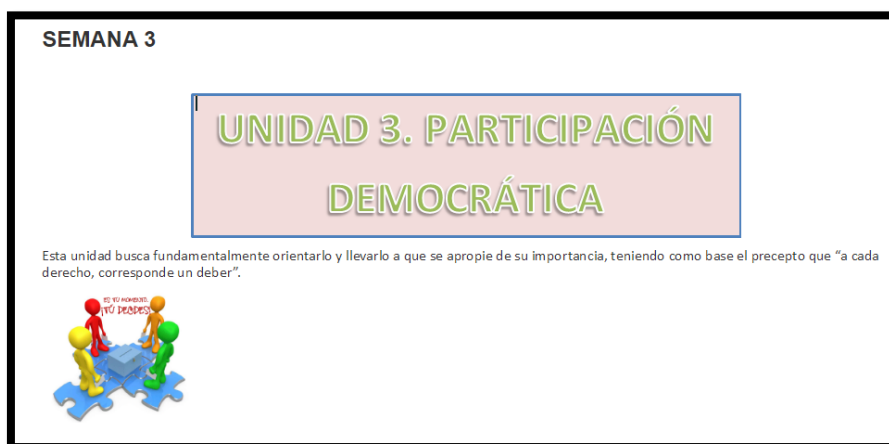
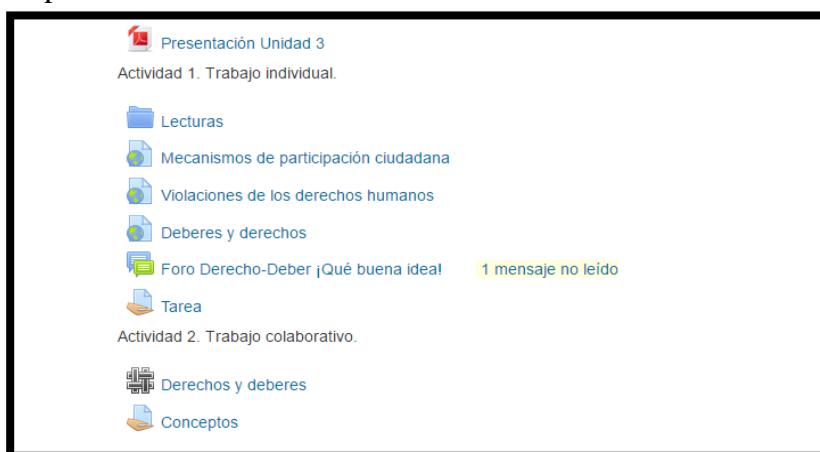
Foro: Derecho-deber ¡Qué buena idea!

Tarea (actividad 2 Trabajo colaborativo)

Derechos y deberes

Conceptos

Figura 14. Pantallazo presentación unidad 3.



Fuente: Aula Virtual en Moodle (Emilraul, 2016)

UNIDAD 4: NACIÓN MULTIETNICA Y PLURICULTURAL

Presentación unidad 4

Discriminación y exclusión

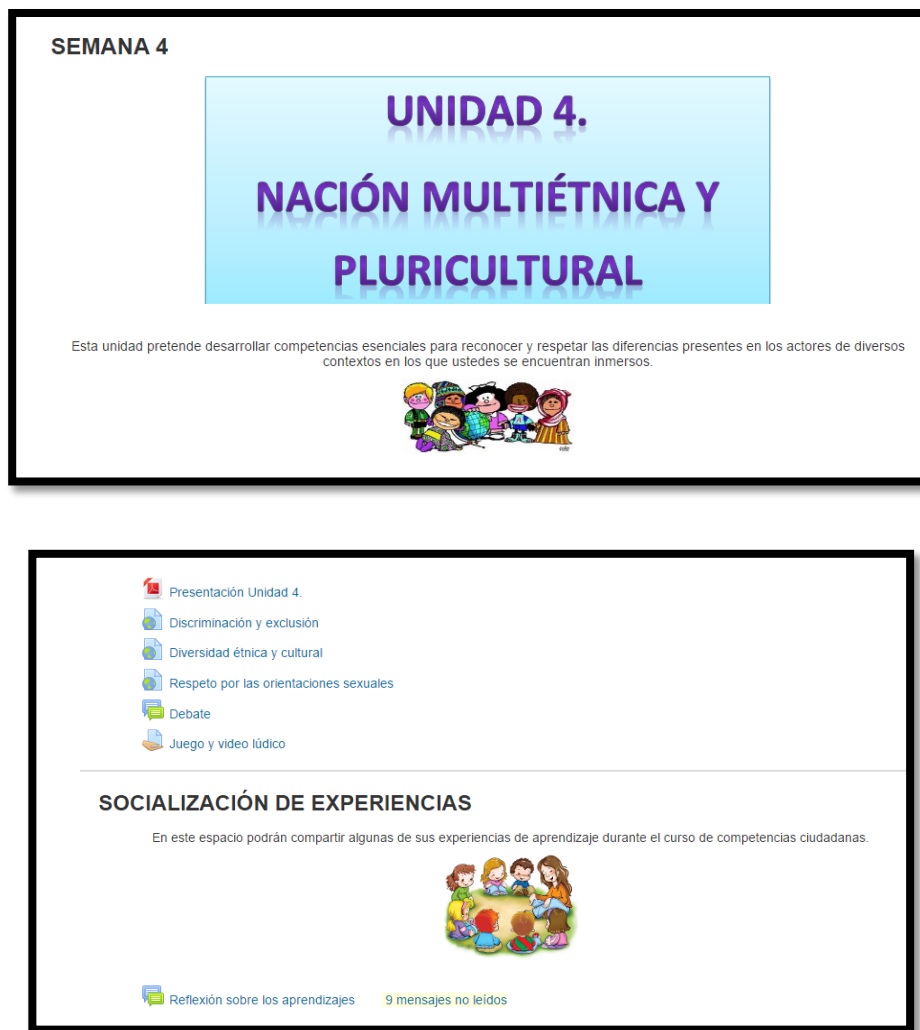
Diversidad étnica y cultural

Respeto por las orientaciones sexuales

Debate

Juego y video lúdico.

Figura 15. Pantallazo presentación Unidad 5.



Fuente: Aula Virtual en Moodle (Emilraul, 2016)

4.7. Personas Responsables

- Raúl Adolfo Deaza Rodríguez
- Blanca Emilce Parra Gómez

4.8. Beneficiarios

Estudiante grado noveno Colegio San Luis de Zipaquirá

4.9. Recursos

Se presenta la descripción y el tipo de recursos utilizados en la gestión del proyecto

Tabla 5. Recursos Proyecto de Investigación.

N°	DESCRIPCION	TIPO DE RECURSO
1	Grupo de investigación	Humanos
2	Población y Muestra	Humanos
3	Instrumentos de la fases de Investigación	Técnicos
4	Conectividad, sitios web, equipos de cómputo, cámara digital, cámara de video, celular, email.	Técnicos y Tecnológicos
5	Diseño y creación Aula Virtual : Objetos virtuales Prezi X- mind Lecturas constantes Movie maker Power Point	Didácticos – Tecnológicos
6	Solicitudes, encuentros, socializaciones.	Humanos – Logísticos

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

En procura de alcanzar las metas propuestas durante la ejecución del proyecto, se indica la programación con base a la siguiente tabla.

Tabla 6. Cronograma General del Proyecto.

		CRONOGRAMA GENERAL DEL PROYECTO																																											
ACTIVIDADES	RESPONSABLES	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre							
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4								
Diseño de instrumento y técnica de investigación.	Emilce Parra Raul Deaza	X	X	X	X																																								
Aplicación de instrumento al público objetivo.	Emilce Parra Raul Deaza					X	X	X	X																																				
Análisis y diagnóstico	Emilce Parra Raul Deaza									X																																			
Selección y definición del producto	Emilce Parra Raul Deaza									X	X	X																																	
Diseño del producto	Emilce Parra Raul Deaza												X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Implementación del producto	Emilce Parra Raul Deaza																																												
Evaluación del producto	Emilce Parra Raul Deaza																																												
Ajustes finales	Emilce Parra Raul Deaza																																												
Presentación final del producto	Emilce Parra Raul Deaza																																												

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Tabla 7. Cronograma del Producto.

CRONOGRAMA DEL PRODUCTO													
ACTIVIDADES	RESPONSABLES	Abril				Mayo				Junio			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Selección y evaluación de herramienta tecnológica	Emilce Garcia Raul Deaza	X	X										
Creación de prototipo o esquema del contenido.	Emilce Garcia Raul Deaza		X	X									
Diseño de estrategias didácticas y pedagógicas.	Emilce Garcia Raul Deaza			X	X	X							
Selección, creación y/o evaluación de recursos digitales.	Emilce Garcia Raul Deaza					X	X	X	X	X	X		
Integración de recursos digitales y estrategias didácticas.	Emilce Garcia Raul Deaza											X	X

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

4.10. Evaluación y Seguimiento

Para la evaluación y seguimiento del proyecto, se presenta la siguiente tabla que permite observar la secuencia de acciones planeadas, ejecutadas y organizadas de acuerdo a fases.

Tabla 8. Cuadro Evaluación y Seguimiento.

FASES	ACCIONES	EVALUACION	SEGUIMIENTO	
			SI	NO
PLANEAR	<ul style="list-style-type: none"> - Reuniones periódicas por parte del grupo de investigación. - Recolección de información. - Identificación del problema. - Planeación del Proyecto. - Asignación de tareas a cada integrante del grupo de investigación para el diseño de instrumentos. 	Encuesta 1 (Anexo B) Encuesta 2 (Anexo C) Fotos (Anexo D) Video Bienvenida (Anexo E)	X	
HACER	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de instrumentos fases del proyecto. - Aplicación de los instrumentos, análisis y sistematización. - Reunión grupo de investigación para planeación del Aula virtual y la página web que alimentara el 	Planeación Aula Virtual. Fundamentación e implementación Aula Virtual.	X X X	

	contenido y programa institucional en las áreas, en este caso en las competencias ciudadanas.			
VERIFICAR	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión minuciosa del diseño de las fases del proyecto. - Análisis del instrumento. - Seguimiento del uso de la página Web, para actividades de mejora. - Seguimiento avances y utilización del Aula Virtual. 	Datos Estadísticos (Graficas) Análisis de las encuestas Análisis del proceso evaluativo	X X X	
ACTUAR	<ul style="list-style-type: none"> - Socialización de la propuesta de investigación. - Presentación del producto informático (Aula virtual). - Realización de la entrevista para el seguimiento y la ejecución de la propuesta. - Aplicación de rubrica de evaluación de funcionamiento de la web. - Ajustes al producto informático. - Reunión del equipo de investigación para revisión de adelantos del proyecto y asignación de tareas y ajustes finales. 	Entrega usuarios y contraseñas Anexo F, H y I Anexo K En ejecución	X X X X X	

Fuente: Autoría propia de los investigadores.

Capítulo 5. Conclusiones Y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

Durante el proceso que se llevó con la población, teniendo en cuenta la problemática establecida, realizando la observación directa y aplicando los instrumentos de diagnóstico se determinó la estrategia que se podía trabajar con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Competencias Ciudadanas. La cuál debía cumplir con lo establecido, determinar una forma correcta para que los estudiantes de grado noveno del colegio San Luis de Zipaquirá, pudieran relacionarse con otro tipo de aprendizaje a través de herramientas de la información y la comunicación, permitiéndonos acercarlos a otro campo de acción en donde se fortalecieran los conocimientos previos, la interacción con sus pares, la resolución de diversos problemas, y la responsabilidad de asumir nuevas formas de comunicación.

En este segundo objetivo que estuvo mediado por los instrumentos aplicados se pudo diseñar e implementar el Aula Virtual, la cual fue escogida entre varias herramientas propuestas a los estudiantes y fueron ellos mismos los que la eligieron. Dentro de este proceso se resaltó la creatividad para la enseñanza y fortalecimiento de las competencias ciudadanas, viéndose reflejado en ella la innovación de los mecanismos de comunicación y la implementación de las TIC, lo cual permitió que se enriqueciera el proceso pedagógico y autodidacta. También se tuvo en cuenta la encuesta realizada a la población para poder realizar los cambios dentro del Aula con la finalidad de mejorar su presentación y que diera los estudiantes pudieran interactuar mejor y complementar su proceso de aprendizaje.

El impacto determinado fue arrojado gracias a la aplicación de los instrumentos de evaluación. Dentro de este proceso se realizó una encuesta después de haber aplicado la herramienta tecnológica (Aula Virtual), donde la población evaluó y se pudo determinar los

aspectos positivos, si se pudo fortalecer verdaderamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Competencias Ciudadanas, dando como resultado un muy buen porcentaje de participación y comprensión de cada una de las temáticas abordadas, teniendo en cuenta su continuación, los aspectos que se deben mejorar y las temáticas que aunque los estudiantes no quieran trabajar se debe buscar la mejor alternativa para motivar su participación en estos. Al mismo tiempo se tiene en cuenta que es un ente formador para otras áreas del conocimiento, en donde el docente guía el proceso, pero es el alumno quien interactúa, elige, toma decisiones, ayuda y le ayudan sus demás compañeros, trabajando de esta manera el aprendizaje colaborativo, allí se da alas a la imaginación y la creación. El estudiante fue responsable de su acto de aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

El trabajo en el aula Virtual, permite que estudiantes y docentes interactúen con las herramientas informáticas, sin embargo el trabajo debe ser realizado con compromiso y actitud de respeto, además, la buena utilización del mismo permite grandes beneficios en el proceso de enseñanza- aprendizaje de todas las áreas educativas.

Este proyecto permite mediante el uso de las TIC, crear lazos de unión entre los estudiantes, viéndose el trabajo colaborativo, en donde debe tenerse en cuenta la opinión de sus integrantes y el respeto mutuo. Por lo tanto se recomienda continuar con la estrategia del Aprendizaje Colaborativo.

Es indispensable, seguir alimentando la implementación del proyecto, pues el mejoramiento continuo permite el progreso del aula interactiva en el Colegio San Luis de Zipaquirá.

La apropiación de la propuesta del proyecto, es importante para poder avanzar en el fortalecimiento del aula virtual. Esta apropiación debe ser tanto de estudiantes como docentes, aunque se tomó como base un grupo focal o muestra poblacional, debe ser poco a poco que vaya involucrando a todos los estudiantes y la comunidad educativa en general.

La enseñanza de las competencias ciudadanas a través del uso de las herramientas tecnológicas, debe servir como ejemplo para la implementación de diversas temáticas de enseñanza en todas las áreas.

Lista de Referencias

- (s.f.). Obtenido de <http://www.americas-fr.com/es/civilizaciones/civilizaciones.html>
- 115, L. (1994). LEY 115. En A. 5, *Numeral 13*.
- 1341, L. (JULIO DE 2009).
- 2343, R. (1996). *Lineamientos Generales de Procesos Curriculares*. Obtenido de Resolución 2343 de Junio 5 de 1996: http://porticus.usantotomas.edu.co/bitstream/11634/280/21/RESOLUCION_2343_DE_JUNIO_5_DE_1996.pdf
- 715, L. (2001).
- Alcaldía de Zipaquirá. (Junio de 2016). *Mapas del municipio de Zipaquirá*. Obtenido de http://www.zipaquirá-cundinamarca.gov.co/mapas_municipio.shtml
- Bell, F. (2014). *Los cursos en línea masivos abiertos MOOC*. Obtenido de <file:///E:/Downloads/998-2455-1-SM.pdf>
- Besednjak, C. (2003). Los SIG Como herramientas para la enseñanza en la Educación media.
- Bogotá, A. d. (2010). *Constitución Política de Colombia*. Obtenido de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4125>
- Castell, G. D. (17 de Marzo de 2010). *SlideShare*. Obtenido de Los Objetos Virtuales de Aprendizaje: <http://es.slideshare.net/pablocastell/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ova>
- Chaux, E. (2004). *Competencias Ciudadanas*. Obtenido de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077_archivo.pdf
- Ciberaula. (2014). *Ciberaula*. Obtenido de Word: http://www.ciberaula.com/curso/word/que_es
- Colegio San Luis de Zipaquirá. (Junio de 2016). *Colegio San Luis de Zipaquirá*. Obtenido de <http://colegiosanluis.edu.co/web/>
- Colombia Aprende. (2016). *Objetos Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>
- COLOMBIA, C. P. (1991). Título II. En C. II, *Artículo 67*.
- COMUNICACIONES, P. N. (2.008).
- Downes, S. (2007). *wikipedia*. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/Stephen_Downes
- EcuRed. (2016). *EcuRed*. Obtenido de Modelo Constructivista: [http://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](http://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))
- FiPC. (2012). *Fundación Internacional Pedagogía Conceptual*. Obtenido de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-pedagogico-conceptual/>
- Hacho, M. (2006). *Manual de Movie Maker*. Obtenido de http://www.aragonemprendedor.com/archivos/descargas/manual_movie_maker.pdf
- Hernández, Fernández, & Baptita. (2014). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/0BwN0tPbF6zPwRTM4bGY0RVp1M28/view?pref=2&pli=1>
- Julve, M. M. (2005). *Programa de Alumnos Mediadores*. Obtenido de [http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.mediacion.ADR/Alumnos_medidores\(IES_Enlaces\)13p.pdf](http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.mediacion.ADR/Alumnos_medidores(IES_Enlaces)13p.pdf)
- Ley 1341 de 2009 MINTIC. (29 de Julio de 2009). Obtenido de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-3707.html>
- Macías, D. (Diciembre de 2010). *Universidad de Alcalá*. Obtenido de Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: <http://www3.uah.es/libretics/files/Tutorias.pdf>

- Martínez, S. (2014). *Tesis Maestria*. Obtenido de Universidad de la Sabana: [http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11587/Sayana%20Malfasi%20Martinez%20\(tesis\)...pdf?sequence=1](http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11587/Sayana%20Malfasi%20Martinez%20(tesis)...pdf?sequence=1)
- MEN. (2008). *Ley 115 de 1994 de Educación*. Obtenido de www.mineducacion.gov.co/1621/article-85906.html
- MEN. (2007). *Practicas Innovadoras*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-345504_anexo_14.pdf
- MEN. (Noviembre de 2013). *Estándares de Competencias Ciudadanas*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- MEN. (17 de Diciembre de 2013). *Ley de Convivencia Escolar*. Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-322486.html>
- MEN. (11 de Septiembre de 2013). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-328630_archivo_pdf-Decreto_1965.pdf
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura. (Septiembre de 2012). *Aplicación del Constructivismo Social en el Aula*. Obtenido de www.oei.es/formaciondocente/.../2012_GONZALEZ_ALVAREZ.pdf
- pérez, J. (22 de Febrero de 2011). *Tesis Doctoral*. Obtenido de Universidad Autónoma de Nuevo León: http://www.cejamericas.org/Documentos/DocumentosIDRC/8Nuevo%203_Tesis_Definitiva_Nuevo%20Len.pdf
- Presidencia de la República de Colombia. (15 de Marzo de 2013). *Ley 1620 del 15 de Marzo de 2013*. Obtenido de <http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Leyes/Documents/2013/LEY%201620%20DEL%2015%20DE%20MARZO%20DE%202013.pdf>
- Prigioniero, M. (2013). *Recomendaciones para el diseño de cursos para Moodle*. Obtenido de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC113299.pdf>
- República, C. d. (21 de Diciembre de 2001). Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86098_archivo_pdf.pdf
- República, C. d. (30 de Julio de 2009). *Ley 1341 de 2009*. Obtenido de <http://registrotic.mintic.gov.co:9090/registrotic/media/LEY%201341%20DEL%2030%20DE%20JULIO%20DE%202009.pdf?phpMyAdmin=72f735a548e7be308271189719fff242>
- República, C. d. (s.f.). *Ley 1341 de 2009*. Obtenido de <http://registrotic.mintic.gov.co:9090/registrotic/media/LEY%201341%20DEL%2030%20DE%20JULIO%20DE%202009.pdf?phpMyAdmin=72f735a548e7be308271189719fff242>
- Revolorio, M. (2013). *Culturas Precolombinas Mayas Aztecas e Incas*. Guatemala.
- Revolorio, M. (2013). *Culturas Precolombinas Mayas, Aztecas e incas*. Guatemala.
- Samper, I. y. (18 de Diciembre de 2014). *Tesis Maestral*. Obtenido de <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/233/Investigaci%C3%B3n%20%201%20Ivett%20-Jake%20FINALPARA%20EMPASTAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanchez, M. (2009). *Trabajo de Grado*. Obtenido de Universidad de la Salle: <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/13051/T62.09%20C889f.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Siemens, G. (12 de Diciembre de 2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de <https://edublogki.wikispaces.com/file/view/Conectivismo.pdf>
- Siemens, G. (2008). *wikipedia*. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/Stephen_Downes
- SlideShare. (21 de Noviembre de 2009). *SlideShare*. Obtenido de Que es Power Point: <http://es.slideshare.net/pricyla/que-es-power-point-2556536>
- Social, M. d. (21 de Mayo de 2008). *Decreto 1729*. Obtenido de http://www.ssf.gov.co/wps/docs/Normatividad/Decretos/Decreto_1729_de_2008.pdf
- Udistrital. (2010). Obtenido de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Universidad Los Libertadores. (2015). *Lineas de Investigación*. Obtenido de <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/investigacion-principal/lineas-de-investigacion>
- Vidal, M. d. (2006). *Investigación de las TIC en la educación*. Obtenido de Revista educativa: <http://relatec.unex.es/article/view/293/277>
- Vives, N. (2011). *eskola 2.0*. Obtenido de http://berritzegunenagusia.eus/eskola20/formacion/tutoriales/nivel1/mapas/modulos/es/content_1_12.html
- Zañartu, L. M. (2010). *Aprendizaje Colaborativo*. Obtenido de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/articles-301446_destacado.pdf

Lista de Anexos

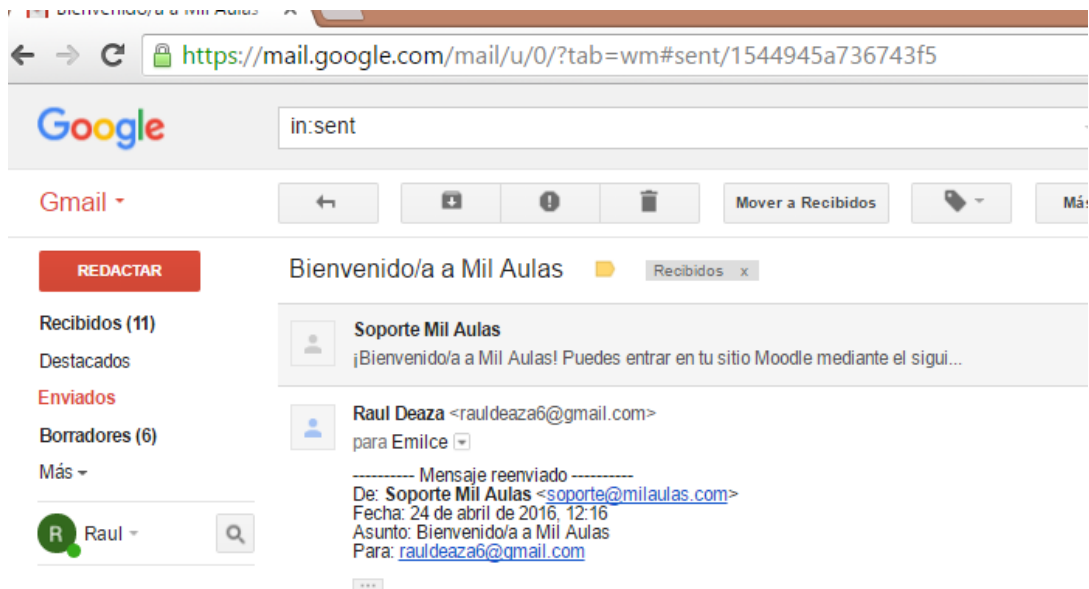
Anexo A Manual De Navegación Aula Virtual	100
Anexo B Encuesta Inicial a Docentes	120
Anexo C Encuesta Inicial a Estudiantes	122
Anexo D Fotos de Encuesta Inicial.....	124
Anexo E Video Charla Inicial.....	124
Anexo F Encuesta Seguimiento	125
Anexo G Permiso Padres	128
Anexo H Fotos encuesta de seguimiento	129
Anexo I Video Entrevista de Seguimiento.....	129
Anexo J Diario de Campo Instrumento de Seguimiento Investigadores	130
Anexo K Encuesta Instrumento de Evaluación	133
Anexo L Fotos y video Instrumento de Evaluación.....	135
Anexo M Diario de Campo Instrumento de Evaluación.....	136
Anexo N Pantallazo plataforma y estudiantes matriculados.....	138

Anexo A Manual De Navegación Aula Virtual

CURSO: “UNA NUEVA FORMA DE VIVIR”

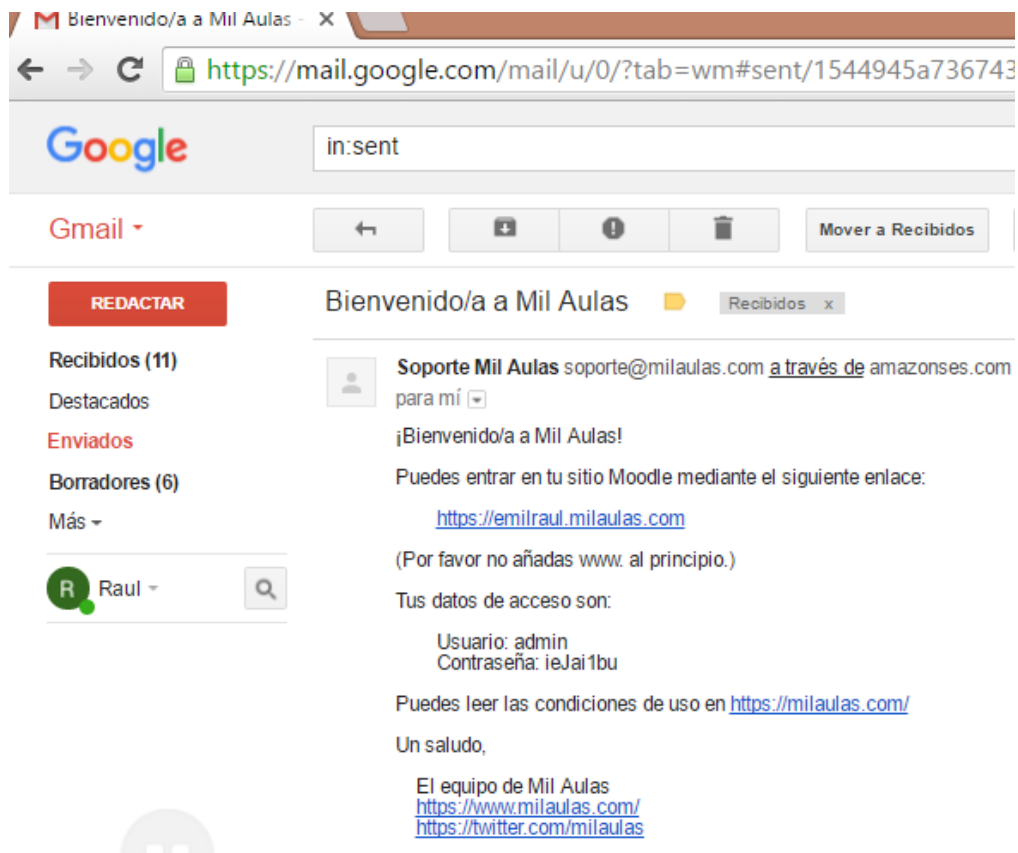
Link para ingresar al curso: <https://emilraul.milaulas.com>

Al ingresar en el link referenciado aparecerá:

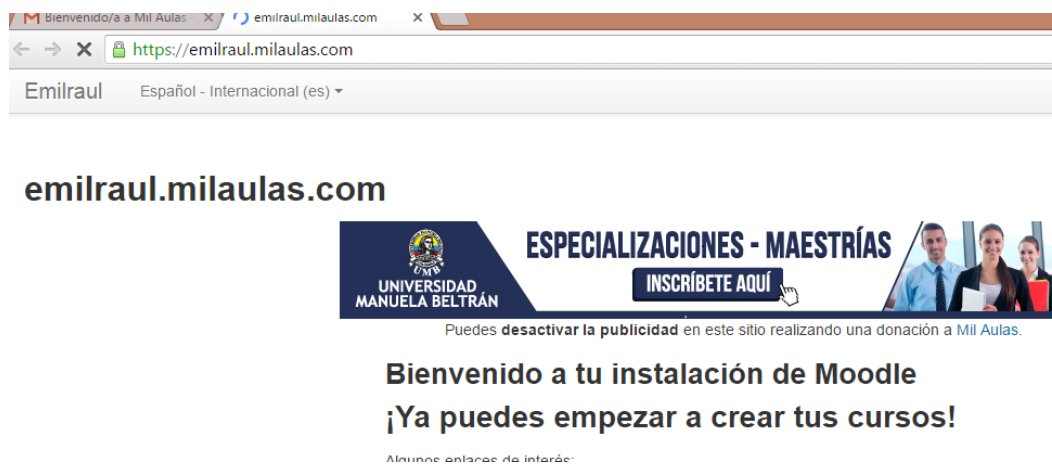


Dar clic en el recuadro gris, Soporte Mil Aulas

Ubicamos el cursor en: <https://emilraul.milaulas.com> Damos clic



Aparecerá:



Arrastramos el cursor hacia debajo de la página y damos clic en: [COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO](#)



Cursos disponibles

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO

Teacher: [Usuario Administrador](#)
Teacher: [Elci Parra](#)

Este curso está dirigido a los estudiantes de grado noveno de la institución San Luis de Zipaquirá, Cundinamarca; con el fin de

Ingresamos por el Usuario administrador:

Usuario: admin.

Clave: ieJai1bu.

emilraul.milaulas.com

[Página Principal](#) ► [Entrar al sitio](#)



Entrar

Nombre de usuario

Contraseña

☐ Recordar nombre de usuario

[¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?](#)

Bienvenidos a este curso de Competencias Ciudadanas "Una nueva forma de vivir" que tiene como fin fundamental, promover actitudes positivas que favorezcan la sana convivencia dentro y fuera del contexto educativo.



Aparecerá el curso. Damos clic en: [PRESENTACIÓN Y CRONOGRAMA DEL CURSO](#)



En pantalla aparecerá la presentación del curso: FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.



Salir de la presentación e ingresamos dando clic en: [PRESENTACION DEL CURSO](#). Se

Desplegará la siguiente pantalla:

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVE

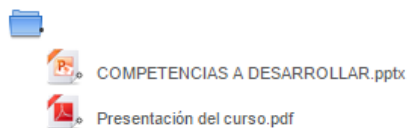
[Página Principal](#) ► [COMPECIU](#) ► [General](#) ► [PRESENTACIÓN DEL CURSO](#)



Puedes **desactivar la publicidad** en este sitio rea

PRESENTACIÓN DEL CURS

En esta carpeta encontrará toda la información relacionad
desarrollar, y demás datos de su interés.



Ubicar el cursor en: COMPETENCIAS A DESARROLLAR pptx , dar clic.

Al dar clic aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla: COMPETENCIAS
A....pptx.

Dar clic sobre el recuadro y abrirá una presentación en powerpoint COMPETENCIAS A

DESARROLLAR CURSO: COMPETENCIAS CIUDADANAS “UNA NUEVA FORMA DE VIVIR”



Salir de la presentación, desplazando el cursor a la parte superior derecha de la pantalla en el recuadro rojo en donde aparece una X (salir)

Desplazar el cursor a: presentación del curso pdf, dar clic y aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla del computador un recuadro que dice: Presentación del cur...pdf. dar clic sobre el recuadro y se abrirá la presentación en una nueva pestaña.

GUÍA DE APRENDIZAJE
FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS
CICLO: DOCENTES DE BÁSICA SECUNDARIA
ESTUDIANTES (EDADES): GRADO NOVENO ENTRE 14 Y 16 AÑOS

Bienvenidos estudiantes del grado noveno del Colegio San Luis Zipaquirá, es para nosotros muy importante su participación en cada una de las actividades propuestas dentro de esta guía, la cual se encuentra basada en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas lo cual permitirá que sus conocimientos en la temática estén ligados a una convivencia sana.

Gracias a los avances tecnológicos podemos interrelacionar el área de Ciencias Sociales con diversas actividades mediadas por herramientas TIC, lo cual permite que su aprendizaje sea novedoso, entretenido y lúdico.

Este curso está orientado para que los estudiantes se familiaricen y puedan comprender la importancia de las competencias ciudadanas como parte de su formación ciudadana, fortaleciendo la temática y las diversas habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, por medio de la herramienta denominada AULA VIRTUAL (SlideShare, 2012), articulada con objetos virtuales de aprendizaje como prezi (Prezi, 2016), videos, x-mind (Xmind, 2016), lecturas constantes, movie maker (Microsoft, 2012), power point (Office, 2016), Word (Office, 2016) y diversos links a páginas web.

Para salir de la presentación, desplazar el cursor a la parte superior de la pantalla,(presentación del curso 5), ubicamos el cursor en la X que aparece, dar clic y se ingresa nuevamente al curso.

Nuevamente nos aparece

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVE

[Página Principal](#) ► [COMPECIU](#) ► [General](#) ► [PRESENTACIÓN DEL CURSO](#)



**UNIVERSIDAD
MANUELA BELTRÁN**

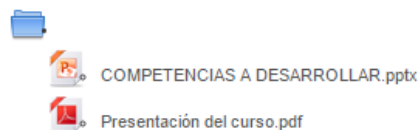
ESPECIALIZACIONES - MA

INSCRÍBETE AQUÍ

Puedes **desactivar la publicidad** en este sitio rea

PRESENTACIÓN DEL CURS

En esta carpeta encontrará toda la información relacionad desarrollar, y demás datos de su interés.



Desplazar el cursor a la parte superior izquierda de la pantalla, se ubica sobre la flecha que está señalando hacia la izquierda, dar clic y regresamos a:



Desplazamos el cursor y nos ubicamos en [Temario](#) dar clic y aparecerá la siguiente presentación.



Ubicar el cursor sobre cada una de las unidades, dar clic en cada una de ellas para poder observar y leer sus contenidos.



Para salir de esta presentación, dirigimos el cursor y lo ubicamos sobre la flecha que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla, damos clic: para cerrar la presentación y se regresa al curso

► Páginas del sitio

▼ Curso actual

▼ **COMPECIU**

- Participantes
- Insignias
- General
- SEMANA 1
- SEMANA 2
- SEMANA 3
- SEMANA 4
- SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

► Mis cursos

ADMINISTRACIÓN

▼ Administración del curso

- ✎ Activar edición
- ⚙ Editar ajustes
- Usuarios

SEMANA 1

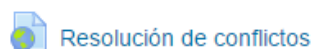
Unidad 1. EL CONFLICTO

La primera unidad de este curso permite hacer una exploración sobre temáticas relacionadas con el conflicto en contextos diversos.

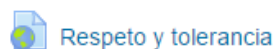





Actividad 1. Trabajo Individual.



Actividad 2. Trabajo colaborativo.



Ingresar a la Unidad 1. Ubicamos el cursor en  Presentación Unidad 1. Dar clic y se abrirá la presentación que aparece a continuación:

Unidad N° 1 – El conflicto

Introducción

El conflicto (**Miló**) ha sido un tema que ha trascendido con el paso del tiempo en la historia de la humanidad. Los seres humanos como seres racionales deben comprender que los conflictos ocurren en las relaciones, incluyendo las de pareja y que se pueden manejar de manera constructiva si existe la escucha y la comprensión los puntos de vista del otro.

Al mismo tiempo es muy importante manejar los valores del respeto y la tolerancia (**Valores, 2002**) dentro de la temática, puesto que sirven de mediador en diversas situaciones que se puedan llegar a presentar, por tanto el diálogo es una de los medios que mejor se pueden implementar para combatir la falta de tolerancia. Por tanto, es muy importante que dentro de las Competencias Ciudadanas se articule el diálogo (**personal, 2000**) sincrónico y asincrónico (**TCIS, 2007**) para fomentar e incentivar el diálogo constante.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

- Comprende las causas y consecuencias del conflicto en sus diversas modalidades, dando gran importancia a escuchar y entender al prójimo.
- Observa, analiza e implementa diversas estrategias que mediadas por herramientas TIC ayudan a fortalecer los valores del respeto y la tolerancia a través del diálogo sincrónico y asincrónico.

Contenidos

1. Conflictos y sus clases.

Para salir de esta presentación desplazamos el cursor a la flecha que se encuentra señalando hacia la izquierda en la parte superior izquierda de la pantalla, dar clic sobre ella y regresamos nuevamente al curso.

- Damos clic sobre
- [Lecturas unidad 1](#)

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO

[Página Principal](#) ► [COMPECIU](#) ► [SEMANA 1](#) ► [Lecturas unidad 1](#)

Puedes **desactivar la publicidad** en este sitio realizando una donación a la

Lecturas unidad 1

En esta carpeta encontrará todos los documentos a trabajar en la primera unidad.



Educación en valores.pdf



resolucionconflictos.pdf

Se desplegará la siguiente pantalla:

Ubicar el cursor en Educación en valores, dar clic y en la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá un recuadro que dice. Educación en Valores...p... Dar clic y aparece la

aparecerá:

Revista Educación en Valores



¿PARA QUÉ EDUCAR EN VALORES?

Berta Guevara*
bguevara @uc.edu.ve
 Amarilis Zambrano de Guerrero**
 Ani Evies***
aevies@uc.edu.ve


**INSTITUCIÓN LABORAL, UNIVERSIDAD
 DE CARABOBO, FACULTAD DE
 CIENCIAS DE LA SALUD, ESCUELA
 DE ENFERMERÍA, VALENCIA-ESTADO
 CARABOBO, VENEZUELA**

* Profesora Asociada a Dedicación Exclusiva. Magister en Cuidado Integral Al Adulto Críticamente Enfermo. PPI Nivel candidato. Cursante Regular del Doctorado de Enfermería de la Universidad de Carabobo.

** Profesora Titular jubilada Activa Dedicación Exclusiva. Doctora en Enfermería. Facilitadora en los cursos de Cuidado Humano.

*** Profesora Asociada a Dedicación Exclusiva. Magister en Salud Reproductiva. PPI Nivel Candidato. Cursante Regular del Doctorado de Enfermería de la Universidad de Carabobo.

Para salir de la pantalla anterior desplazamos el cursor a la pestaña ubicada en la parte superior de la pantalla en donde se lee: Educación en valores 8.. Dar clic en la X que aparece y se cerrará la presentación

Ubicar el cursor sobre  [resolucionconflictos.pdf](#). dar clic y se abrirá en la parte inferior izquierda un recuadro que dice: resoluciónconflictos pdf... damos clic sobre él y se desplegará:

RESOLUCION DE CONFLICTOS

Los conflictos son parte de nuestra vida y una gran fuente de aprendizaje. Tener conflictos significa estar vivo, y lo saludable es aprender a manejarlos, principalmente porque algunos son inevitables.

Lo que si es evitable son las consecuencias negativas de los mismos, todos tenemos recursos internos e innatos que nos dotan de capacidad para abordarlos, (el ser humano sobrevive gracias a ellos) si bien es cierto que las estrategias útiles “ se aprenden “.

Si miras en tu entorno quizás veas que los adultos con los que has crecido tampoco tienen estas habilidades siendo por eso probable que no hayas tenido un modelo adecuado que te sirva. Las consecuencias de esto pueden ser: que no sepas abordar las dificultades que surgen en las relaciones personales, y que debido a esto te de miedo dar tus opiniones, evites discutir..., o por otro lado no sepas dar tu opinión sin imponerla..., tengas dificultad para ceder y ponerte en el lugar del otro.. etc.

A nivel global las herramientas necesarias para afrontar las diferencias con los otros serian : *confianza en uno mismo y en los demás*, lo que se traduce en creer que se puede hacer algo y *asertividad* o lo que es lo mismo, conocimiento de las habilidades sociales eficaces y adecuadas para cubrir tus necesidades desde el respeto hacia ti mismo y hacia el otro.

Las emociones básicas que se experimentan cuando se vive un conflicto son la rabia, la tristeza y el miedo. A veces de forma independiente y otras todas a la vez. El camino de la resolución de conflictos no es otra cosa que la expresión adecuada de estas

Para salir de esta lectura, desplazar el cursor a la parte superior de la pantalla, ubicarlo en la pestaña que dice: resolución conflictos (9). Dar clic en la X y se cerrara la pestaña.

Al salir de la página anterior aparece nuevamente:

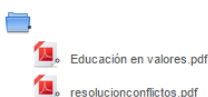
COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO

[Página Principal](#) ► [COMPECIU](#) ► [SEMANA 1](#) ► [Lecturas unidad 1](#)

Puedes **desactivar la publicidad** en este sitio realizando una donación a la

Lecturas unidad 1

En esta carpeta encontrará todos los documentos a trabajar en la primera unidad.



Para regresar a la Unidad uno, desplazar el cursor a la parte superior izquierda de la pantalla ubicarlo sobre la flecha que está señalando hacia la izquierda y dar clic. Aparece nuevamente la Unidad 1.

Ubicar el cursor en: [Comunicación sincrónica y asincrónica](#), dar clic y se abrirá la siguiente pantalla:



Ubicar el cursor en la flecha que aparece después del número trece para poder ver toda la presentación.

Para regresar al curso ubicamos el cursor sobre la flecha que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla, que está señalando hacia la izquierda, damos clic y regresamos al curso.

Colocamos el cursor sobre: [Resolución de conflictos](#), dar clic y se desplegará el video:

Este abrirá automáticamente.

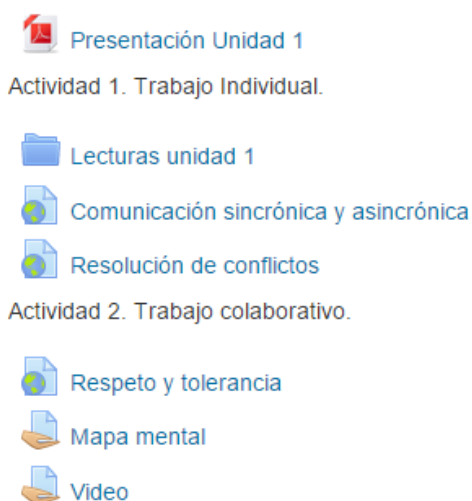


Para salir de esta presentación ubicar el cursor sobre la flecha que señala hacia la izquierda ubicada en la parte superior izquierda de la pantalla dar clic y regresa al curso.

Ubicar el cursor sobre: Resolución de conflictos, dar clic y se abrirá: El video se reproducirá de manera automática.



Para cerrar la presentación desplazamos el cursor a la flecha que indica a la izquierda y que se encuentra en la parte superior de la pantalla, dar clic y regresa al curso.



Ubicamos el cursor sobre Respeto y tolerancia, dar clic, se desplegará:

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO

Página Principal ► COMPECIU ► SEMANA 1 ► Respeto y tolerancia

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- ▼ Curso actual
 - ▼ COMPECIU
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - ▼ SEMANA 1

Respeto y tolerancia

Haga clic en el enlace <http://www.vidadefamilia.org/pagina.php?id=32> para abrir el recurso.

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO

Página Principal ► COMPECIU ► SEMANA 1 ► Respeto y tolerancia

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio

Respeto y tolerancia

Haga clic en el enlace <http://www.vidadefamilia.org/pagina.php?id=32> para abrir el recurso.

Haga clic en el enlace <http://www.vidadefamilia.org/pagina.php?id=32> para abrir el recurso, se desplegará la siguiente pantalla

VIDA de FAMILIA

VICTÒRIA CARDONA ROMEU

EDUCADORA FAMILIAR

AGENDA

LIBROS

ON-LINE

PARA IR PENSANDO

Home

Valores educativos

Tiempo libre

Responsabilidad

Sentimientos

Comunicación

Respeto y tolerancia

Cívismo y solidaridad

Organización y trabajo

Amistad y lealtad

Fortaleza y generosidad

Respeto y tolerancia

Enseñar con el testimonio de los padres el respeto y la tolerancia es un complemento de la educación de la libertad. Vivir estos valores es amar la dignidad de la persona i respetar su intimidad. También, porque no podríamos entender la libertad si no la contempláramos como una apertura hacia los otros. Hoy se habla mucho de estos temas, pero pocas veces se viven bien. No hay más que ver cuando se reúnen unas cuantas personas i que pocas escuchan! Cada uno dice lo suyo sin dejar intervenir a nadie y se constata que todos y todas hablan a la vez. Un ejemplo: la palabra respeto se utiliza a menudo en los debates de la televisión, pero solo sirve para seguir dominando a los demás. Parece que el más fuerte es quien grita más. No hace mucho, me encontré en una escuela a una maestra preocupada por un niño inmigrante que era menospreciado en el aula y una madre, con toda sinceridad, comentó que a ella tampoco le gustaba ese niño. Con su actitud negativa potenciaba que su hijo no se acercara al niño. Ya quedaba todo explicado, si bien su



Para cerrar la presentación desplazamos el cursor a la flecha que indica a la izquierda y que se encuentra en la parte superior de la pantalla, dar clic y regresa al curso.

Ubicar el cursor en la tarea: [Mapa mental](#), desarrollar la actividad.

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO

[Página Principal](#) ▶ [COMPECIU](#) ▶ [SEMANA 1](#) ▶ [Mapa mental](#)



UNIVERSIDAD
MANUELA BELTRÁN

ESPECIALIZACIONES - MAESTRÍAS

INSCRÍBETE AQUÍ



Puedes **desactivar la publicidad** en este sitio realizando una donación a Mii Aulas.

Mapa mental

En este espacio deberá cargar un mapa mental elaborado en grupos respecto a las temáticas abordadas en la primera unidad.

Sumario de calificaciones

Participantes	22
Enviados	10

Para salir de Mapa mental, desplazamos el cursor a la flecha que indica a la izquierda y que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla, dar clic y regresa al curso.

Ubicar el cursor en la tarea: [videol](#), desarrollar la actividad.

COMPETENCIAS CIUDADANAS GRADO NOVENO

[Página Principal](#) ► [COMPECIU](#) ► [SEMANA 1](#) ► [Video](#)



Puedes **desactivar la publicidad** en este sitio realizando una donación a Mii Aulas.

Video

Realizar un video en movie maker donde expresen la importancia del valor del respeto y la tolerancia a través del diálogo y la escucha.

Sumario de calificaciones

Participantes	22
Enviados	3

Para salir de la tarea Video, desplazar el cursor a la flecha que indica a la izquierda y que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla, dar clic y regresa al curso.

Para el desarrollo de las unidades siguientes, se seguirá el mismo manual de navegación que se describió para el desarrollo de la introducción y de la unidad 1.

SEMANA 2

UNIDAD 2. HISTORIA DEL CONFLICTO EN COLOMBIA

A través de las actividades propuestas en esta unidad, ustedes tendrán la posibilidad de ampliar sus conocimientos sobre la realidad de nuestro país en torno al conflicto que se ha vivido desde hace años.



 [Presentación Unidad 2](#)




Actividad 1. Trabajo individual.

 [Historia del conflicto armado](#)






Presentación Unidad 2

Actividad 1. Trabajo individual.

-  Historia del conflicto armado
-  Conflicto armado en Colombia
-  Escrito

Actividad 2. Trabajo colaborativo.

-  Video "La reconciliación"
 -  Organización de trabajo 3 mensajes no leídos
 -  Presentación
-


UNIDAD 3. PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA

Esta unidad busca fundamentalmente orientarlo y llevarlo a que se apropie de su importancia, teniendo como base el precepto que "a cada derecho, corresponde un deber".




Presentación Unidad 3

Actividad 1. Trabajo individual.

-  Lecturas
-  Mecanismos de participación ciudadana
-  Violaciones de los derechos humanos
-  Deberes y derechos




SEMANA 4

UNIDAD 4.







NACIÓN MULTIÉTNICA Y PLURICULTURAL

Esta unidad pretende desarrollar competencias esenciales para reconocer y respetar las diferencias presentes en los actores de diversos contextos en los que ustedes se encuentran inmersos.



-  Presentación Unidad 4.
-  Discriminación y exclusión
-  Diversidad étnica y cultural



-  Presentación Unidad 4.
-  Discriminación y exclusión
-  Diversidad étnica y cultural
-  Respeto por las orientaciones sexuales
-  Debate
-  Juego y video lúdico

SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

En este espacio podrán compartir algunas de sus experiencias de aprendizaje durante el curso de competencias ciudadanas.



Anexo B. Encuesta Inicial a Docentes

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Dentro del plan curricular de la institución se encuentran las Competencias Ciudadanas inmersas, cree usted que se trabaja verdaderamente la temática y de una forma tecnológica?

SI _____ NO _____

2. ¿Cree usted importante la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas (TIC) para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas?

SI _____ NO _____

3. De las siguientes herramientas tecnológicas, ¿Cuál le gustaría implementar para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas?

- ☐ Blog
- ☐ Web interactiva
- ☐ Aula virtual
- ☐ Redes Sociales

4. De los siguientes recursos digitales, ¿Cuál sería el más apropiado para la enseñanza de las competencias ciudadanas? Puede marcar más de una opción.

- ☐ Videos y movie maker
- ☐ Presentaciones Power Point y word
- ☐ Implementación de programas que trabajen redes conceptuales como (X-mind o cmaptools).
- ☐ Foros, lecturas online.

5. ¿Cómo implementaría las actividades en clase?

Grupales _____ Individuales _____ Mixtas _____

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Dentro del plan curricular de la institución se encuentran las Competencias Ciudadanas inmersas, cree usted que se trabaja verdaderamente la temática y de una forma tecnológica?

SI ____

NO X

2. ¿Cree usted importante la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas (TIC) para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas?

SI X

NO ____

3. De las siguientes herramientas tecnológicas, ¿Cuál le gustaría implementar para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas?

☐

Blog

☐

Web interactiva

☒

Aula virtual

☐

Redes Sociales

4. De los siguientes recursos digitales, ¿Cuál sería el más apropiado para la enseñanza de las competencias ciudadanas? Puede marcar más de una opción.

☒

Videos y movie maker

☒

Presentaciones Power Point y word

☒

Implementación de programas que trabajen redes conceptuales como (X-mind o cmaptools).

☒

Foros, lecturas online.

5. ¿Cómo implementarías las actividades en clase?

Grupales ____

Individuales ____

Mixtas X


Anexo C. Encuesta Inicial a Estudiantes

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE BACHILLERATO

1. ¿Dentro de su clase de Ciencias sociales han implementado actividades sobre Competencias Ciudadanas?

SI ____

NO ____

2. ¿Le gustaría aprender más y fortalecer los conocimientos acerca de las Competencias Ciudadanas, a través de herramientas didácticas y tecnológicas?

SI ____

NO ____

¿Por qué?

3. De las siguientes herramientas tecnológicas, ¿Cuál le gustaría utilizar para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas?

☐

Blog

☐

Web interactiva

☐

Aula virtual

☐

Redes sociales

4. ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales le llama la atención para fortalecer las competencias ciudadanas? Puede marcar más de una opción.

☐

Videos y movie maker.

☐

Presentaciones Power Point y documentos en Word.

☐

Actividades que sean trabajadas en redes conceptuales como (X-mind o cmaptools).

☐

Foros y lecturas online.

5. ¿Cómo le gustaría trabajar las actividades?

De forma Grupal ____

Individual ____

Ambas ____

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE BACHILLERATO

1. ¿Dentro de su clase de Ciencias sociales han implementado actividades sobre Competencias Ciudadanas?

SI X NO _____

2. ¿Le gustaría aprender más y fortalecer los conocimientos acerca de las Competencias Ciudadanas, a través de herramientas didácticas y tecnológicas?

SI X NO _____

¿Por qué?

porque me gustaria aprender y conocer sobre estos temas
pues me llaman la atención.

3. De las siguientes herramientas tecnológicas, ¿Cuál le gustaría utilizar para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas?

- ☐ Blog
☐ Web interactiva
☒ Aula virtual
☐ Redes sociales

4. ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales le llama la atención para fortalecer las competencias ciudadanas? Puede marcar más de una opción.

- ☒ Videos y movie maker.
☐ Presentaciones Power Point y documentos en Word.
☒ Actividades que sean trabajadas en redes conceptuales como (X-mind o cmaptools).
☐ Foros y lecturas online.

5. ¿Cómo le gustaría trabajar las actividades?

De forma Grupal _____ individual _____ Ambas X

Anexo D Fotos de Encuesta Inicial

<https://www.dropbox.com/sh/x64t5ez4u71biz7/AAD4M4lakmVAztyApZIjKXB1a?dl=0>

Anexo E Video Charla Inicial

<https://www.dropbox.com/s/gvkkn3gtp6m13ck/VID-20160731-WA0049.mp4?dl=0>

Anexo F Encuesta Seguimiento

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE BACHILLERATO SOBRE VISUALIZACIÓN E
INTERACCION CON EL AULA VIRTUAL DE COMPETENCIAS CIUDADANAS

1. ¿El acceso al Aula Virtual le pareció sencillo o se le dificultó? ¿Por qué?

2. ¿Cree que la presentación de la plataforma es adecuada y llama su atención?

3. ¿Según lo explicado por su docente las unidades y actividades corresponden a la temática?

4. De de las actividades propuestas en cada unidad del Aula Virtual ¿Cuál o cuáles llamo más su atención y cuál cree que no le fomentó ningún interés? ¿Por qué?

5. ¿Cree usted que a través de lecturas, ejercicios y participación en el foro se incrementa más el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas en su área académica? ¿Por qué?

6. ¿Se siente mucho más motivado al trabajar actividades virtuales? ¿Por qué?

7. ¿Al realizar actividades en grupo cree que exista una mejor comprensión de la temática? ¿Por qué?

8. ¿Fue positivo para usted haber estudiado los temas de las Competencias Ciudadanas a través de una herramienta didáctica y tecnológica como lo es un Aula Virtual? ¿Por qué?

9. ¿Los docentes explicaron de manera adecuada la temática y el uso de la plataforma virtual, es decir, se sintió guiado a través del proceso? ¿Por qué?

10. Comente una sugerencia para mejorar el Aula Virtual.

Gracias por su participación.

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE BACHILLERATO SOBRE VISUALIZACIÓN E
INTERACCION CON EL AULA VIRTUAL DE COMPETENCIAS CIUDADANAS

1. ¿El acceso al Aula Virtual le pareció sencillo o se le dificultó? ¿Por qué?

Bastante sencilla, pues lo hicimos casi por omisión y por lo que ya sabíamos. Estuvo algo confuso por el tema de la publicidad, pero al saltarla, fue pan comido.

2. ¿Cree que la presentación de la plataforma es adecuada y llama su atención?

Tal vez debería ser más animada o con más colores personalizada para que llamase más nuestra atención y dejásemos de fijarnos y centrarnos en la publicidad emergente.

3. ¿Según lo explicado por su docente las unidades y actividades corresponden a la temática?

Si, tratan los temas que deberíamos conocer en la actualidad y en este momento que se vive en Colombia, un paso gigante que estamos dando hacia la paz interna del país.

4. De las actividades propuestas en cada unidad del Aula Virtual ¿Cuál o cuáles llamo más su atención y cuál cree que no le fomentó ningún interés? ¿Por qué?

Me llaman la atención el video y las lecturas con posterior realización de mapa mental pues es algo que sale de la monotonía con que trabajamos en las demás áreas.

5. ¿Cree usted que a través de lecturas, ejercicios y participación en el foro se incrementa más el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas en su área académica? ¿Por qué?

Si, de certa manera aumentamos nuestro conocimiento en el área que no estamos aplicando en nuestras clases cotidianas. Aumentamos y reforzamos nuestra cultura ciudadana.

6. ¿Se siente mucho más motivado al trabajar actividades virtuales? ¿Por qué?

Totalmente, pues me siento en libertad de trabajar bajo menos presión y obligación. Pienso que es algo que hacía falta implementar dentro de nuestro colegio y nuestro pensum.

7. ¿Al realizar actividades en grupo cree que exista una mejor comprensión de la temática?
¿Por qué?
Dependiendo del grupo con quienes trabaje. Si son personas responsables me inducirán a serlo y si son irresponsables me van a motivar a hacer indisciplina y no estar atento.

8. ¿Fue positivo para usted haber estudiado los temas de las Competencias Ciudadanas a través de una herramienta didáctica y tecnológica como lo es un Aula Virtual? ¿Por qué?
Si, además de fortalecer mis conocimientos en el área me preparo para manejar unas plataformas más complejas en cuanto a manejo como lo son las de las universidades.

9. ¿Los docentes explicaron de manera adecuada la temática y el uso de la plataforma virtual, es decir, se sintió guiado a través del proceso? ¿Por qué?
En momentos. Pienso que sería más adecuado manejar las aulas con menor personas, más personalizada la enseñanza y la instrucción de los estudiantes.

10. Comente una sugerencia para mejorar el Aula Virtual.
Si es para algo útil, deberían tratar de buscar alguna otra plataforma que ofrezca servicios similares pero con menos publicidad que para nosotros es molesta.

Gracias por su participación.

Anexo G Permiso Padres

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ.

Nosotros: _____

Obrando en calidad de padres o acudientes del alumno: _____

_____ del curso _____ del colegio san Luis de Zipaquirá
AUTORIZO: (MOS) a la docente BLANCA EMILCE PARRA profesora del área de Ciencias Sociales, para que pueda tomar fotografías o videos en donde aparezca mi hijo. Este material no puede ser publicado de manera discrecional, por la referida docente. Debe ser utilizado únicamente como evidencia documental para soportar el trabajo o proyecto de grado como aspirante a obtener el título de Especialista en Informática para la educación en red.

PADRE. C.C. _____

MADRE: C.C. _____

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ.

Nosotros: Carlos Fabian Acosta Niño y Julieth Marcela Chacón Malagón

Obrando en calidad de padres o acudientes del alumno: Julian Esteban Acosta Chacón

_____ del curso noveno del colegio san Luis de Zipaquirá
AUTORIZO: (MOS) a la docente BLANCA EMILCE PARRA profesora del área de Ciencias Sociales, para que pueda tomar fotografías o videos en donde aparezca mi hijo. Este material no puede ser publicado de manera discrecional, por la referida docente. Debe ser utilizado únicamente como evidencia documental para soportar el trabajo o proyecto de grado como aspirante a obtener el título de Especialista en Informática para la educación en red.

[Firma] [Firma]
PADRE. C.C. 80546821. MADRE: C.C. 35 426.817

Anexo H Fotos encuesta de seguimiento

https://www.dropbox.com/sh/2txlvwkzggqddbu/AAB4YxBkyfaQd_x9i_uoEY0Da?dl=0

Anexo I Video Entrevista de Seguimiento

https://www.dropbox.com/s/qijncwoostcwnb/20160728_144017.mp4?dl=0

Anexo J Diario de Campo Instrumento de Seguimiento Investigadores

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED
FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ
IMPLEMENTACION DE AULA VIRTUAL
FORMATO DIARIO DE CAMPO

INVESTIGADORES: _____

FECHA: _____ HORA: _____

VIVENCIAS OBSERVADAS	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	APRENDIZAJE-CONCLUSIONES
REFLEXIÓN METACOGNITIVA:		

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED
FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ
IMPLEMENTACION DE AULA VIRTUAL
FORMATO DIARIO DE CAMPO

INVESTIGADORES: Blanca Emilce Parra Gómez y Raúl Adolfo Daza Rodríguez

FECHA: Julio 26 / 2016 HORA: 12:00 a 2:00 p.m.

VIVENCIAS OBSERVADAS	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	APRENDIZAJE-CONCLUSIONES
*Estudiantes motivados interesados por la actividad y guía de los docentes. *Disciplina, buena atención y participación colaborativa. *Buen comportamiento y orden en la sala de sistemas. *Constantes preguntas sobre el tema.	*La motivación es una herramienta fundamental para una buena clase. *Brindar información correcta, directa y específica. *El dominio de guías y la exigencia, permiten que los estudiantes interactúen y realicen preguntas en el caso necesario.	*Es muy agradable poder observar cómo una actividad mediada por TICs llega a ser tan llamativa para un grupo de estudiantes y cómo permite aprender, socializar y contextualizar los diversos temas, en este caso las competencias ciudadanas del área de Ciencias Sociales.
REFLEXIÓN METACOGNITIVA: En la actividad es importante que toda una comunidad educativa esté pendiente de aquellas temáticas que mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje, como lo son las actividades mediadas por TIC, que brindan a los estudiantes enormes posibilidades de aprendizaje e interacción con ambientes virtuales de aprendizaje como parte vital de formación.		

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
 ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED
 FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y
 TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ
 IMPLEMENTACION DE AULA VIRTUAL

FORMATO DIARIO DE CAMPO

INVESTIGADORES: Blanca Emike Parra Gómez y Raúl Adolfo Deza Rodríguez

FECHA: Julio 26/2016 HORA: 12:00 a 2:00 p.m.

VIVENCIAS OBSERVADAS	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	APRENDIZAJE-CONCLUSIONES
<ul style="list-style-type: none"> * Los estudiantes participan y preguntan pidiendo guía en lo que no conciben. * Les gustó las lecturas sobre conflictos y procesos de paz. * Se emocionaron con la creación del video y las tareas en caso de esquemas mentales 	<ul style="list-style-type: none"> * Un docente siempre debe estar capacitado para solucionar los dudas de sus estudiantes dando una guía puntual y bien estructurada. * Mantener en la lectura es base fundamental para el proceso de enseñanza. * Mediante actividades virtuales motiva y da gran posibilidad de aprender la realidad del país. 	<ul style="list-style-type: none"> * La buena estructuración de las tareas, permite que el proceso sea más fácil y menos demandado para llegar a la conclusión. * Las tareas de las competencias están acorde con los estándares y permiten que el estudiante esté capacitado y actualizado con la realidad del país.
REFLEXIÓN METACOGNITIVA: Al hacer reflexionar al estudiante sobre la importancia de la paz y el respeto en nuestro país, da grandes ventajas y posibilidades para que la comunidad en general se eduque y comprenda la importancia de vivir en una sociedad educada y tranquila. Todo esto por medio de actividades didácticas y tecnológicas que estén a la vanguardia.		

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
 ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED
 FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y
 TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

IMPLEMENTACION DE AULA VIRTUAL

FORMATO DIARIO DE CAMPO

INVESTIGADORES: RAUL A. DEAZA R.

FECHA: 26 – 07 – 2016 HORA: 11 am. A 1: 30 pm.

VIVENCIAS OBSERVADAS	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	APRENDIZAJE-CONCLUSIONES
1. Saludo de bienvenida a los estudiantes por parte de los investigadores en su aula habitual.	Se realiza por parte de los maestros investigadores una charla sobre la importancia de las Competencias Ciudadanas para nuestro diario vivir y como a través de dicha vivencia podemos mejorar y superar los conflictos en nuestra aula de clase, colegio, familia, vecinos y sociedad en general.	El abordar temas sobre la realidad que vivimos nos permite comprender con claridad el rol y la responsabilidad que tenemos cada uno en la sociedad, como agentes de cambio.
2. Charla de motivación e inducción sobre la importancia de vivir en un clima de paz. Armonía y tolerancia.		
3. Desplazamiento al aula de informática.	Se realiza la inducción al aula virtual en donde la motivación e interés por aprender a aprender por parte de los estudiantes, se hace evidente.	La utilización de computadores de manera compartida y respetuosa, permiten iniciar el tránsito hacia la sana convivencia y el reconocimiento del otro.
4. Ubicación de los estudiantes en el aula de informática y explicación detallada sobre como ingresar y trabajar en el aula virtual.		
5. Exploración de contenidos del aula por parte de los estudiantes	La utilización e implementación de recursos tecnológicos permiten la interiorización del conocimiento por parte de los estudiantes.	
6. Terminación de la implementación y experiencia pedagógica.		

REFLEXIÓN METACOGNITIVA: Se observa el desarrollo de las habilidades cognitivas, dirigidas al desarrollo y la capacidad de aprender, analizar, reflexionar y aplicar los aprendizajes. Los estudiantes avanzan según sus necesidades y controlan su proceso de aprendizaje, además les permite hacer una retroalimentación y un registro de las actividades realizadas.

Anexo K Encuesta Instrumento de Evaluación

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE BACHILLERATO SOBRE EVALUACIÓN DEL
AULA VIRTUAL Y LOS CAMBIOS REALIZADOS

1. Desde que le fue entregado el usuario y la contraseña ¿Ha ingresado de forma rápida y segura al Aula Virtual de Competencias Ciudadanas?

Si _____ No _____

¿Porqué? _____

2. ¿Cree que la presentación del Aula ha mejorado desde la primera vez que la observó?

Si _____ No _____

¿Porqué? _____

3. ¿Cuál fue la temática de Competencias Ciudadanas que usted cree se fortaleció más y dio aportes positivos para su aprendizaje?

a. El conflicto _____ b. Historia del conflicto en Colombia _____

c. Participación Democrática _____ d. Nación Multiétnica y pluricultural _____

¿Porqué? _____

4. ¿Qué actividad fue la que más le llamo la atención de las cuatro unidades trabajadas? Marque máximo 2.

Foros _____ Lecturas PDF _____ Links a páginas web _____

Mapa Mental _____ Movie maker _____ Escrito en Word _____

Prezzi _____ Power Point _____ Juegos _____

¿Porqué? _____

5. ¿Qué actividades te gustaron más?

Individuales _____ Grupales _____

¿Porqué? _____

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL
COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE BACHILLERATO SOBRE EVALUACIÓN DEL
AULA VIRTUAL Y LOS CAMBIOS REALIZADOS

1. Desde que le fue entregado el usuario y la contraseña ¿Ha ingresado de forma rápida y segura al Aula Virtual de Competencias Ciudadanas?

Si ☒ No ☐

¿Porqué? Si, porque se nos ha asignado un nombre de usuario y contraseña fáciles de memorizar, facilitando el acceso.

2. ¿Cree que la presentación del Aula ha mejorado desde la primera vez que la observó?

Si ☒ No ☐

¿Porqué? Porque he accedido varias veces, acoplándome cada vez más al moodle identificando las temáticas más fácilmente.

3. ¿Cuál fue la temática de Competencias Ciudadanas que usted cree se fortaleció más y dio aportes positivos para su aprendizaje?

a. El conflicto ☐ b. Historia del conflicto en Colombia ☐
c. Participación Democrática ☐ d. Nación Multiétnica y pluricultural ☒

¿Porqué? Es algo que en esta época debería ser tratado e involucrado en nosotros los jóvenes promesa en un país como Colombia.

4. ¿Qué actividad fue la que más le llamo la atención de las cuatro unidades trabajadas? Marque máximo 2.

Foros ☒ Lecturas PDF ☐ Links a páginas web ☐
Mapa Mental ☐ Movie maker ☒ Escrito en Word ☐
Prezzi ☐ Power Point ☐ Juegos ☐

¿Porqué? la participación es algo que debemos saber y realizar en nuestra cotidianidad, además es bueno que se tenga en cuenta nuestra opinión.

5. ¿Qué actividades te gustaron más?

Individuales ☐ Grupales ☒

¿Porqué? Pienso que en parejas y grupos podemos complementar nuestros conceptos y además debatir nuestra posición sobre el tema.

Anexo L Fotos y video Instrumento de Evaluación

<https://www.dropbox.com/sh/t16yjs9dj2em8kj/AABiVvPAC9FyMTeNltwgng9Ea?dl=0>

<https://www.dropbox.com/sh/kpzszmqrtqtpio/AAAF5DBz7iTO40U1Clr6x-dRa?dl=0>

Anexo M Diario de Campo Instrumento de Evaluación

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL

FORMATO DIARIO DE CAMPO

INVESTIGADORES: _____

FECHA: _____ HORA: _____

VIVENCIAS OBSERVADAS	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	APRENDIZAJE-CONCLUSIONES
REFLEXIÓN METACOGNITIVA:		

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL

FORMATO DIARIO DE CAMPO

INVESTIGADORES: Blanca Emilee Parra Gomez

FECHA: Agosto 9/2016 HORA: 11am a 1pm

VIVENCIAS OBSERVADAS	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	APRENDIZAJE-CONCLUSIONES
* Buen manejo del aula, fácil ingreso y correcto uso del usuario y contraseña. * Estudiantes animados y bastante activos en el proceso. * Lluvia de preguntas y solución de estas. * Participación activa y argumen- toda al foro	* Se nota que los estudiantes (la gran mayoría) han obedecido y trabajado en sus tareas. * Se practica en el foro, hablan, buenos argumentos y opiniones. * Se dialoga y muestran las temáticas, conociendo fechas y sistemas entorno a las Competencias Ciudadanas.	* Gracias a la interacción con el Aula Virtual los estudiantes han demostrado capacidad y trabajo entendiendo la importancia de las tareas para su vida. * El aprendizaje a través de la tecnología favorece las tareas y permite que los estudiantes estén actualizados y en las TIC's.
REFLEXIÓN METACOGNITIVA: * Los procesos de socialización con los estudiantes permiten que la enseñanza y aprendizaje se convierta en un momento especial, las competencias ciudadanas forman parte integral de todos los seres humanos y hacen que el desarrollo social sea equitativo.		

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN EN RED

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS A ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN LUIS DE ZIPAQUIRÁ

IMPLEMENTACION DE AULA VIRTUAL

FORMATO DIARIO DE CAMPO

INVESTIGADORES: RAUL A. DEAZA R.

FECHA: 9 - 08 - 2016 HORA: 11 am a 1 pm.

VIVENCIAS OBSERVADAS	REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	APRENDIZAJE-CONCLUSIONES
1. Ingreso al salón de sistemas de la institución. 2. Ingreso al aula virtual. Exploración del aula y aclaración de dudas. 3. Desarrollo de unidad 2. Algunos alumnos ingresaron y participaron en el foro 4. Trabajo en computadores compartidos. 5. Finalización de la práctica.	<p>El encuentro de los estudiantes con las herramientas tecnológicas, hace que a través de este medio sea importante para acceder al desarrollo de las competencias y estén a la par con las dinámicas del mundo contemporáneo.</p> <p>Los estudiante, plantean sus expectativas y aclaran las dudas que sobresalen, permitiendo de esta manera encontrar nuevas formas de comunicación donde le permita al sistema educativo, encontrar nuevas alternativas para orientar una mejor comprensión hacia estos lenguajes y hacia la incorporación de estos medios en el aula de clase.</p> <p>A través de esta actividad, se le da autonomía al estudiante, para que participe</p>	<p>El Aula virtual, asume un lugar importante en el contexto educativo, allí el aprendizaje es responsabilidad del estudiante, sin embargo el docente es el guía o mediador, los procesos de comunicación se fortalecen entre docente y estudiante. El docente proporciona el ambiente que hace posible el aprendizaje.</p> <p>El aprendizaje colaborativo, ayuda al estudiante a mantener el respeto y a fortalecer habilidades y contribuirle a los demás a través de un consenso unilateral.</p>

	<p>en forma espontánea, en el foro planteado. Así el estudiante se motiva más a comprender a través de la composición de diálogos directos o indirectos, y se vea el desarrollo de las competencias ciudadanas, el fortalecimiento de habilidades, el análisis del contexto, y el reflejo de las emociones.</p> <p>Al compartir los equipos, se fortalece el trabajo en equipo, más específicamente el aprendizaje cooperativo o colaborativo, que tiene como finalidad construir una sociedad abierta, democrática y participativa, con una comunicación eficaz que permite fortalecer las relaciones.</p> <p>Al finalizar la práctica, los estudiantes, comienzan a cambiar los esquemas de conocimiento y comienzan a construir un proceso tanto individual, como social, un proceso gradual de cambios cualitativos y de consolidación de saberes ya existentes con los nuevos adquiridos.</p>	
<p>REFLEXIÓN METACOGNITIVA: Dentro del aula virtual, la tecnología debe servir de herramienta para que el estudiante construya conocimiento, por ello se requiere que aprenda a planificar, a tomar decisiones y a autorregularse, él es el responsable de su aprendizaje.</p>		

Anexo N Pantallazo plataforma y estudiantes matriculados

The screenshot shows the Emilraul platform interface. The top navigation bar includes 'Bienvenido/a a Mil Aulas', 'Curso: COMPETENCIAS CIUDADANAS', and the user 'Usuario Administrador'. The main content area features a header with a cartoon illustration of children and the text 'COMPETENCIAS CIUDADANAS – HERRAMIENTA DIDÁCTICA Y TECNOLÓGICA'. Below this, a list of course items is shown: 'Novedades', 'PRESENTACIÓN Y CRONOGRAMA DEL CURSO', 'PRESENTACIÓN DEL CURSO', 'Temario', 'Dudas e inquietudes', and 'Cuestionario:'. A sidebar on the left contains a search bar, 'Últimas noticias', 'Eventos próximos', and 'Actividad reciente'. A 'NAVEGACIÓN' menu is also visible, listing 'Página Principal', 'Área personal', 'Páginas del sitio', and 'Curso actual'. The bottom of the page displays 'UNIDAD 1. EL CONFLICTO' and the system clock shows 6:35 a.m. on 10/08/2016.

The screenshot shows the 'Participantes' page of the 'COMPECIU' course. The page displays a table of participants with columns for 'Seleccionar', 'Imagen del usuario', 'Nombre / Apellido(s)', 'Dirección de correo', 'Ciudad País', and 'Último acceso al curso'. The table lists 11 participants, including the 'Usuario Administrador' and several students. A sidebar on the left contains a search bar, 'Últimas noticias', 'Eventos próximos', and 'Actividad reciente'. A 'NAVEGACIÓN' menu is also visible, listing 'Página Principal', 'Área personal', 'Páginas del sitio', and 'Curso actual'. The bottom of the page displays the system clock showing 7:45 p.m. on 11/08/2016.

Seleccionar	Imagen del usuario	Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Ciudad País	Último acceso al curso
<input type="checkbox"/>		Usuario Administrador	rauldeaza6@gmail.com	Bogotá Colombia	23 segundos
<input type="checkbox"/>		JUAN SEBASTIAN MARTINEZ AVILA	morenomar.04@gmail.com		1 día 1 hora
<input type="checkbox"/>		MARIA CAMILA PINZON CASTILLO	maricampc22@hotmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		DANIEL ALEJANDRO OSPINA GUTIERREZ	danielospina0502@gmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		DIEGO ALEJANDRO ACOSTA VEGA	diego140802acos@gmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		HAYDEN ESTEBAN CRISTANCHO PINZON	haydenestebitan@gmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		ALEJANDRA VELA GOMEZ	alevela02@gmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		LUIS SEBASTIAN RIOS OLAYA	lusebasrios@gmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		CAMILA ANDREA LAZO VARGAS	camila-sv1092@gmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		OSMAR FELIPE PARRA MURCIA	pipepamu@gmail.com		2 días 6 horas
<input type="checkbox"/>		JEISSON STEVEN CORTES MARROQUIN	jeisstron@gmail.com		2 días 6 horas